NINJA GAIDEN発売直前ガイド/中裕司×板垣伴信対談/DOAオンライン2大付録

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2004 APR. 4月号 特別定価 630Yen

ファミ通.com

特報&攻略

武神の城II
ブレイクダウン
鉄騎大戦
天誅参～回帰ノ章～

O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～
天空 -Tenku- 2／ソニックヒーローズ
グーリーズ／Dr. Seuss' Cat in the Hat
GHOST RECON ISLAND THUNDER
アウトモデリスタ U.S.-tuned
Counter-Strike／Links2004
ローグオプス／N.U.D.E.@／青い…

[こだわりBIG対談実現!!]
ソニックチーム 中裕司
×
テクモ 板垣伴信

[Xbox2周年記念!!]
History of Xbox

[泉水対談]
アミューズメントヴィジョン 名越稔洋

発売直前徹底ガイド!!
NINJA GAIDEN

付録1 両面ポスター
表 Front かすみ
裏 Back あやね



付録2 Xbox DRESS-UP SHEET
デッド オア アライブ オンライン ドレスアップシート



Vol.5 エレナ

DEAD OR ALIVE Online 2大付録 第3弾!!

生還できるか、否か。極限の戦いが、再び幕を開ける。



CERO 15 UBISOFT

時は，2009年，米国特殊部隊「GHOST」が，騒乱のキューバに派遣された，キミは隊長として部隊を率い，反乱軍を制圧しなければならない，鬱蒼とした密林，殺伐とした砂漠，複雑に入り組んだ市街地，苛酷な環境が，行く手を阻む，実際に米国陸軍にも採用されているレッドストーム社のシミュレータにより，まさに戦場にいるような，極限下での緊迫感が襲い掛かる，Xbox *Live*™による対戦は，スコアボード対応で世界ランキングの挑戦も可能だ。トム・クランシー原作「ゴーストリコン」続編，激しさを増して，ついに登場！

トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー
3月11日発売予定 希望小売価格 4,800円（税抜）

www.xbox.com/jp/GRIT/

エアーガンプレゼントキャンペーン

「電動ガン コルト M733 コマンド」抽選で10名様にプレゼント

○応募期間 2004年3月11日（木）〜2004年4月30日（金）
○応募方法：製品内に入っている応募ハガキに必要事項をご記入の上，キャンペーン事務局に送付してください。

〈提供〉株式会社東京マルイ

XBOX LIVE

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER

XBOX

it's good to play together
www.xbox.com/jp/

発売元：マイクロソフト



今どきのゲームに対してイマイチ熱くなれない。
フクザツすぎて、途中で投げ出したくなる。
ちょっとハードコアなゲームが多すぎる。
グラフィックだけが自慢のゲームはもうお腹いっぱいだ。
そんな気合入れないで楽しめるゲームがしたい。
昔の方がもっと純粋にゲームを楽しめた。
本当に楽しいと思えるゲームに出会いたい。
グーリーズ
GRABBED BY THE GHOULIES
invitation
www.GBG.jp
最近、夢中になれるゲームがないのは、なんでだろう？新作ゲームも、"制作費いくら"とか"あのヒット作の続編"なんてことばかりが騒がれて、肝心の面白さが伝わってこない。遊んでみると、どれもこれも難しいし、覚えなきゃいけないこともいっぱいあって、楽しめない。時間を忘れてハマった、あの頃のようなゲームは、もう出てこないのか？答えは「NO!」だ。コミカル ホラーアドベンチャー「グーリーズ」。もう1度、ゲームに熱くなってみない？ —— まずはwww.GBG.jpへ。
「グーリーズ」 4月29日発売予定　希望小売価格 5,800円（税別）
RARE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
CERO 全年齢
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Rare Limited is a subsidiary of Microsoft Corporation. Microsoft、Microsoft Game Studios ロゴ、Grabbed by the Ghoulies、Rare、Rare ロゴ、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation または Rare Limited の米国およびその他の国における登録商標または商標です。


たたかうひとへ。
NINJA
GAIDEN


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
ONLINE



世界でいちばん美しい。
XBOX
くのー、かすみとあやね
10年のときを超え、いま明かされる霧幻天神流の真実
もっと楽しく
遊び応えたっぷりの様々なプレイモードや、オリジナルコスチュームなど、豪華なボーナスフィーチャーが盛りだくさん!
よみがえる傑作
「伝説」と呼ぶにふさわしい『DOA1』と、格闘ゲームの歴史を変えた『DOA2』が、ついにXboxにやってきた。
もっと綺麗に
世界で最も美しい格闘ゲームといわれる『DOA3』をしのぐ超美麗なグラフィックが堪能できる。
Xbox専用ソフト　対戦格闘ゲーム
2004年3月25日発売予定
希望小売価格8,800円(税別予価)
Xbox Live対応
HDTV対応
ワイドテレビ対応
Dolby Digital 5.1ch対応
ハードディスク対応
NEW
豪華予約特典
描き下ろし
かすみちゃんポスター
Online Ver.
豪華予約特典
「かすみ新型コスチューム」
スペシャルフィギュア
詳しくはお店、または下記お問い合わせ専用番号まで。
※画面は開発中のものです　【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630(土・日・祝日を除く 13:00~18:00)
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/　【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。　©TECMO, LTD, Team NINJA 2004
TECMO
http://www.tecmo.co.jp


Juuuuuuuuuump!
「天空2」はバタートリック、リップトリックなど、旬の技はもちろん、スノーボードゲーム史上最多のトリックバリエーションを収録。しかも、トリックの速さ、高さだけでなく、どのようにトリックを魅せるか、プレイスタイルそのものを評価するスタイルボーナスシステムや、組み合わせでポイントが決まるコンボシステムを導入。プレイの自由度が、さらに大きく広がった。Xbox Liveを使えば、世界中のプレイヤーとの対戦や、トリックセッションも可能。さあ、目の前に広がるスロープは、キミのものだ。
2004.2.26.発売予定
天空2 TENKU 2
Xbox LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xboxロゴは米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。©2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.



COVER
『DEAD OR ALIVE Online』
©TECMO,LTD.Team NINJA 2004
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 4月号

CONTENTS

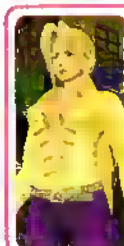
特別企画

X SPECIAL

攻略 X

特別連載企画

ワーコレ最前線 095



特別付録
Xboxドレスアップシート の貼りかた

- Xbox表面のホコリや汚れをよく拭いてからお貼りください。
- 低粘着のため、粘着面に汚れが付くとはがれやすくなります。
- 低粘着ですからXbox本体を汚しません。張り直しも簡単にできます。

OTHERS

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

GAME INDEX

SPECIAL

発売2周年記念アンケートに見る、ユーザー&流通のXboxへの評価

2002年2月22日——。日本にXboxが上陸してから2周年。そこで今回は、ユーザー&流通関係者にアンケートを実施、Xboxに対する意識調査を行った（※）。まずは、ユーザーによる、2年間で印象に残ったXboxのトピックから。1位は、やはりスタートダッシュのつまずきが印象的だったのか、"ディスクの傷問題"だった。



⬅すべてはここから始まった。02年2月22日のSHIBUYA TSUTAYAの模様から。順調にスタートを切ったかに見えたXboxは、このあと"ディスクの傷問題"で思わぬつまずきを見せる。ちなみに流通への調査では、"値下げ"が1位だった。

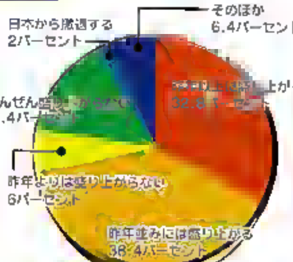
ユーザーが選ぶXbox重大トピック

順位	内容	得票数
1	ディスクの傷問題で思わぬつまずき（2002/2~）	139
2	Xbox Liveのサービス開始！（2003/1/16）	126
3	本体の売れ行きが苦戦	92
4	Xbox発売！（2002/2/22）	74
5	Xbox本体、都合3度の値下げを敢行！	63
6	『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』発売!!（2003/1/23）	42
7	Xboxワールドコレクション発売（2003/10/23）	29
8	『真・女神転生 NINE オンライン対応版』発売中止に！（2003/9）	28
9	Xboxプラチナパックが発売（2003/11/20）	27
10	『HALO』発売（2002/4/25）	26
10	Xbox事業本部・本部長大浦博久氏からバーシン氏、そして丸山嘉浩氏へ	26
12	Xbox事業本部大幅リストラ断行！（2003/3/20）	14
13	マイクロソフトがレア社を買収（2002/9/25）	13
13	全国規模のユーザー参加型ゲームトーナメントXbox Championship開催！	13
15	Xbox Liveユーザー向けイベントが充実	9

Q1 今年のXboxは？

過去2年のXboxが決して順風満帆ではないことは、本体の販売台数を見れば明らか。今年のソフトラインナップも若干寂しめなのも気になるところ。では、ユーザーは今年のXboxをどのように予測しているのか？　その結果が以下のとおり。"昨年以上に盛り上がる"が32.8パーセントと、相当数のユーザーが期待を抱いていることが明らかに。"昨年並みには……"とあわせると、7割以上が昨年と同等、もしくはそれ以上の盛り上がりを予想しているようだ。

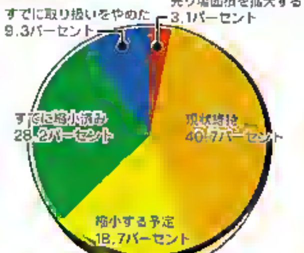
ユーザー



Q2 店舗の売場面積は？

Xboxの現状をいちばんシビアに認識しているのは、やはり流通関係者。「Xboxの売場スペースが減った」「地方ではXboxが売っていない」というのは、今回のアンケート調査で多くのユーザーから聞かれた意見である。そこで、流通関係者に売場面積の変化を聞いてみた。その結果は"縮小済み（もしくはその予定）"と"取り扱いをやめた"をあわせると56パーセント以上にのぼり、予想されたことではあるが、Xboxには厳しい内容になった。一方で、"現状維持"が40.7パーセントあるのは、意外と健闘しているという印象もあるが……。

流通





⬆苦戦続きのXbox。ショップの売場面積も縮小を余儀なくされ……。

また、流通関係者にはXbox（本体&ソフト）の売上推移を教えてもらった。それによると、'02年を100と仮定した場合の'03年の売上は、57.5、さらには'04年の売上（予測）に至っては41.4と、かなり急激に市場が縮小気味であることが明らかになった。総じてユーザーよりは辛口の声が多いようだ。「テクモのタイトル以外は、販売本数が読めないので、怖くて入荷ができない」という流通関係者の声が印象的だった。

参考資料：売上推移は？

2002年	2003年	2004年
100	57.5	41.4

※2002年の売上を100として計算

Q3 Xboxに必要なことは？

ユーザーに聞いた、"今後のXboxに必要なことは？"　この設問に関しては、編集部のほうであらかじめいくつかの項目を立てて、そこから選んでもらう（複数回答可能）という方式を採用したのだが、けっこう目立ったのが全部の項目を選択したユーザー。そのためか、総じてどの項目もポイントが高く、「すべてに努力してほしい」というユーザーの声が聞こえるかのような結果に。なにはともあれ、"ソフトラインナップの充実"と"サードパーティーの取り込み"が急務なことだけは、とりあえず間違いない。

項目	パーセント
ソフトラインナップの充実	95
サードパーティーの取り込み	82
テレビCMなどの積極的なプロモーション展開	78
Xbox Liveの充実（システム&タイトル）	75
流通へのサポート体制の強化	58
ユーザーへのサポート体制の強化	43
イベントなどの充実	34
本体価格のさらなる値下げ	15
そのほか	31

※今回のアンケートでは、ユーザーに対しては、本誌が運営するホームページのBBSにユーザー会員登録をしてくださっている方を対象にメールを送付。流通に関しては、全国のゲームショップに任意でFAXアンケートを実施した（有効回答数：ユーザー：248票、流通：87票）。

Q4 新作を期待するメーカー

Xboxに必要なものがソフトラインナップとサードパーティーの充実にあることは、ある意味自明なこと。では、ユーザーはどんなメーカーの新作を望んでいるのだろうか？　ここでは、新規参入を期待するメーカー、もしくは参入はしているが、今後新作をだしてほしいメーカーについて聞いた。結果は、スクウェア・エニックスが1位という、あまりに当然過ぎる結果に。すでにXboxのタイトルをリリースしたことのあるメーカーも7社ランクインしている。とくに、海外ではXboxを展開しているコナミとエレクトロニック・アーツに対する期待度は高いようだ。

今年の順位	去年の順位	メーカー名	得票数
1	1	スクウェア・エニックス	119
2	2	バンダイ※	40
3	3	コナミ※	31
4	13	エレクトロニック・アーツ※	23
5	8	チュンソフト	19
6	6	バンプレスト	16
7	7	トレジャー	14
8	10	ゲームアーツ	13
9	—	大宮ソフト	11
10	4	日本ファルコム	9
11	8	NECインターチャネル	8
11	—	日本一ソフトウェア	8
13	10	任天堂	6
13	—	セガ※	6
13	—	レッド・エンタテインメント※	6
16	15	タイトー	5
16	—	カプコン※	5
16	4	ハドソン※	5
19	15	キッド	4
19	15	ブリザード	4
19	—	キャメロット	4

※Xboxタイトルを発売もしくは開発したことがあるメーカー

Q5 Xboxに必要なタイトル

流通関係者には、さらに一歩踏み込んで、Xboxに必要なジャンルとタイトルについて聞いた。ジャンルに関しては、やはり……というべきか、RPGがダントツの1位。「なんだかんだと言っても、日本人にはRPGが有効」との意見も。タイトルに関しても、『ドラクエ』『FF』という国民的人気の2タイトルが上位を占めた。現状XboxはRPGが手薄なだけに、もっともな意見といえるだろう。さらに、「なんでもいいから、とにかく日本の良質なオリジナルタイトルが必要」とのコメントが印象的だった。

ジャンル	得票数
RPG	38
アクション	13
シミュレーション	8
アドベンチャー	5
MMORPG	4
18禁ギャルゲー	3

タイトル	得票数
ファイナルファンタジー	27
ドラゴンクエスト	23
ポケットモンスター	5
バイオハザード	4
メタルギアソリッド	2
ドラゴンボール	2

総括に代えて…… ユーザー&流通によるXbox成績簿

最後に、5項目についてユーザーと流通関係者に、この2年間のXboxを採点してもらった（10点満点）。いわばXboxへの成績簿とでもいったところだが、ひと目みてわかるのは、両者ともソフトのクオリティーに対しては、かなり高い評価を下しているということ。それゆえに、販売台数やソフトラインナップの少なさに対しては、辛めの判断につながっているようだ。そこからは、「ソフトのクオリティーは申し分ないのに、なぜ売れないのだろう？」といういらだちが聞こえてくる。

一方で、Xboxに対する満足度（ユーザーのみ）は6.51点と、そこそこ悪くない数字を獲得している。ユーザーの中には、辛口の評価をしておきながら、満足度は高得点というケースもよく見られた。「こんなXboxだけど応援する」という熱意のようなものが伝わってくる結果だ。発売から2年を経て、熱心なゲームファンというものは着実に育ってきているようだ。その愛のささに、明日は必ず拓けると信じたい。

	ユーザー	流通
販売台数	2.71	2.21
ソフトラインナップ	4.69	2.48
ソフトクオリティー	7.32	6.24
サポート体制	6.02	5.0
プロモーション	3.15	3.93

Xboxに対するあなたの満足度は？（ユーザーのみ）……6.51

EVENT 最新のXboxタイトルに触れられる Xbox Touch&Try Tour 2004 Winter

2月下旬から3月上旬にかけて、全国3ヵ所にて"Xbox Touch&Try Tour 2004 Winter"が開催中だ。会場では、『NINJA GAIDEN』や『鉄騎大戦』など、発売を控えた人気作を中心に出展。ゲームを遊ぶとくじ引きのチャンスがある、スタンプラリーなども予定されているぞ。最新タイトルで遊べるいい機会だ。





↑2/21～22はクイーンズスクエア横浜にて開催。幅広い層のファンが集まった



↑←最新ソフトからくじ引きまで、盛りだくさんだ。

日程	会場
2/21(土)～22(日) 終了	横浜：クイーンズスクエア横浜
2/28(土)～29(日)	福岡：ホークスタウンモール
3/6(土)～7(日)	大阪：クリスタ長堀(滝の広場)

※開催時間は土：11:00～19:00、日：11:00～18:00

CAMPAIGN 世界最大のゲームイベントE3に行ける！ "Xbox特派員になれる！"キャンペーン

マイクロソフトでは、5月に開催されるE3に派遣する特派員をXboxユーザーから募集。合計で10名を招待することになった。特派員になると、Xboxブースやパーティーなどに特別優待され、体験記を書くことになる。詳細は以下のとおり。



←世界最大のゲームイベントE3に行けちゃう！

◆開催日程◆ 5月10日（月）～15日（土）
◆応募期間◆ 2月27日（金）～4月5日（月）
◆応募資格◆ Xboxを所有していて、Xboxマイアカウントに登録している方
◆応募方法◆ Xbox公式サイト ▶▶▶http://www.xbox.com/ja-JP/ より応募

EVENT 新宿アルタでタッチ&トライも同時開催 『DOA3』Championship決勝大会

いま現在予選もたけなわの"Xbox Championship Vol.4～DEAD OR ALIVE 3～"だが、その決勝大会が、3月7日(日)に新宿アルタで開催されることが決定！　あわせて、『NINJA GAIDEN』などの最新タイトルが遊べるタッチ＆トライも実施されることになった。さらに、当日は有名タレントのゲスト出演も予定されている。決勝戦の熱気にふれてみては？

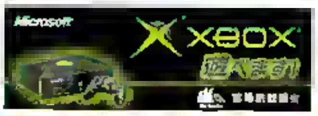


←今大会での優勝上位4名はハワイに招待される。

◆日時◆ 3月7日（日）11:00～14:00
タッチ&トライは17:00まで
◆場所◆ 新宿アルタ

EVENT 苗場のペンションで『天空2』三昧!!

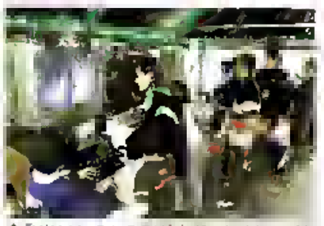
『天空-Tenku-2』の発売を記念して、"Xbox Touch&Try Tour 2004 in Naeba"の開催が決定。これは、スキー＆スノボーのメッカ、新潟県・苗場のペンション89軒にXbox を設置し、宿泊客に同作を楽しんでもらおうというもの。試遊すると、Xbox本体と『天空-Tenku-2』のソフトが当たるチャンスも！



◆日程◆ 2月26日（木）～3月28日（日）
◆場所◆ 苗場旅館組合所属のペンション89軒
http://www.naeba.

TOPIC ラグビーマイクロソフト杯でXbox出展！

2月22日、東京国立競技場にて、ラグビーマイクロソフトカップの決勝戦が行われた。競技場内にはXboxが什器を出展、来場者は最新ソフトを堪能することができた。奇しくも、その日はXboxの発売2周年の日！　おなじみ突撃隊のメンバー20人あまりが国立競技場に出現し、ラグビー観戦をしながらXboxの2周年を祝ったのだ。


↑『NINJA GAIDEN』など5タイトルが出展。ラグビーファンにも人気だった。

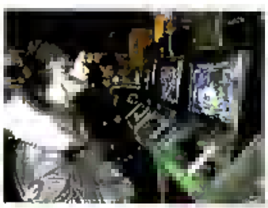


←突撃隊がXboxの2周年を祝ったぞ。


→全選手にXboxがプレゼントされた！

EVENT 『ギルティ』のゲーム大会でXbox版が!!

2月11日に相模大野にあるゲームセンター"サミーズストリート156"にてアーケードゲーム『GUILTY GEAR ISUKA』の公式ゲーム大会が開催。会場では、Xboxの試遊台が設置され、4月発売予定のXbox版『GUILTY GEAR XX#RELOAD』がひと足早く遊べたのだ！


←会場で、Xbox Liveで開発者と対戦ができた。


←『イスカ』の大会は2対2のタッグ形式で行われた。

Xbox News Headline

Topic

この1ヵ月のあいだに起こった最新のニュースからユニークな情報まで、Xbox関連の話題をまとめてお届け。

1/27　Xbox Liveの全世界の加入者数が75万人を達成！

世界20カ国で遊べるXbox Liveだが、このたび世界中の加入者数が75万人を達成したと発表。今年の6月までには100万人が目標。

1/30　「HALO2」米での発売日が今秋に延期！

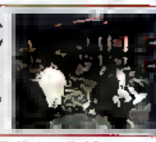
全Xboxファン待望の『HALO2』だが、北米における発売日が2004年春から2004年秋へと延期。日本での発売予定は2004年のまま変更なし。

2/2　秋葉原アソビットシティ店舗移転のため4月11日に閉店！

Xbox関連のイベントを多数行っていた、秋葉原アソビットシティが店舗移転のため4月11日で閉店することに。新しい移転先は現時点では未定。

2/3　フロム・ソフトウェアが自社専用のイベントスペースをオープン！

フロム・ソフトウェアが自社専用のイベントスペースを、東京笹塚にオープン。関係者を招いてのオープン記念式典が行われた。今後このイベントスペースは、同社発売タイトルのイベントなどに使用される予定。コミュニティー形成のための新たなメッカとなる？



2/3　欧州では"Xbox Crystal Limited Edition"が――!!

昨年グリーンの限定版を発売して好評だった欧州だが、この春には発売2周年を記念してXbox Crystal Limited Edition"clearly"の発売が決定した。クリスタルコントローラー（ふたつ）を同梱して、199ユーロ（約27000円）で発売される予定だ。



2/4　ぷよの日は渋谷ジャック？

2月4日は"ぷよの日"――ということで、『ぷよぷよ』が渋谷の町をジャック！　ぷよぷよ隊が渋谷駅前交差点を練り歩いたのだ。その後ぷよぷよ隊は『ぷよぷよフィーバー』が設置されている渋谷GIGOにも出現。4月24日のXbox版の発売に向けて、大いに弾みに!?



3/22～　ドキュメント番組ディスカバリーチャンネルで、ゲームの特集が――

ゲームの歴史から開発の舞台裏まで描いたプログラムが「『プレミアディスカバリー』Cyber Wars WEEK」として5夜連続で放送。"Xbox開発の舞台裏"なども（24日）。3月22日（月）～26日（金）21時～22時

2/20～21　アーケードの祭典AOU2004開催

アーケードゲームのイベントAOU2004が幕張メッセにて開催。セガやコナミなどおなじみのメーカーが多数出展した今回のイベントだが、注目はサミーの20対戦格闘『ザ・ランブル・フィッシュ』。美麗なグラフィックに来場者から賛嘆の声があがっていたぞ。

Campaign

Xboxソフトのキャンペーン情報をまとめて紹介。役に立つネタばかりだよ。

『Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER』モデルガンプレゼント!

ソフト購入者を対象に、抽選で10名にモデルガンをプレゼント。ゲーム中でも同系列のガンが使える"コルトM733コマンド"が当たる。(→P47)

『DEAD OR ALIVE Online』予約特典追加！

『DOAO』の予約特典として、"描き下ろしかすみちゃんポスター Online ver."が新たに追加。特典は数に限りがあるので、なくなり次第終了とのこと。

News Close-up 対戦相手求ム！　マイクロソフト"HALO Club"

マイクロソフトには、『HALO』のクラブ活動が存在するらしい……。ことの真偽を確かめるべく、突撃隊でおなじみのストロベリー氏（ハンドルネーム）に話を聞いた。『昨年、突撃隊を通してユーザーの方と『HALO』で対戦したのですが、まるで歯が立たなかった。"これはいかん。我々も強くあらねば!!"ということで、生まれたのが"HALO Club"です。月1回のペースで、お互いの腕を磨きあっているんです」

いずれは全国の猛者と戦いたい、とのこと。今後の活躍に注目大！


←現在、会員は、『HALO』を愛する30人強。


→ジョナに続く、カリスマゲーマーを育成中だ。


↑「誰の挑戦でも受ける！」という武闘派集団。対戦希望者はhttp://www.xbox.com/ja-JP/、突撃隊オフ会情報募集ページへ。

Xboxソフト売上ランキング TOP10



「ブレイクダウン」が1位を獲得。とはいえ、ナムコのXboxオリジナルタイトルであることを考えると、その販売本数はいささか寂しい数字。集計期間は新タイトルが少なく、全体として低調な月になってしまった。一方ハードのほうも、そんなソフト不調の余波を受けてか、3ケタ台の販売台数に逆戻り。本体の値下げ以降4ケタの販売台数をキープしていただけに、残念な数字だ。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	ブレイクダウン	ナムコ	1月29日	3,967	3,967
2	2	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	2,690	27,375
3	—	Unreal Championship (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	1月22日	1,882	1,882
4	—	Hunter: The Reckoning Redeemer (Xboxワールドコレクション)	マイクロソフト	1月22日	1,615	1,615
5	3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	1,589	6,157
6	1	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	1,457	15,664
7	4	segaGT Online	セガ	2003年12月25日	1,210	4,123
8	6	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	2003年11月27日	1,093	9,590
9	5	魔牙霊(Magatama)	マイクロソフト	2003年11月20日	786	9,982
10	7	Return to Castle Wolfenstein:Tides of War (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	2003年12月25日	783	3,143

集計期間：1月19日～2月15日
※このランキングはPS4に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間：1月19日～1月25日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Unreal Championship	マイクロソフト	762
2	Hunter: The Reckoning Redeemer	マイクロソフト	712
3	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	703
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball(Xbox プラチナコレクション)	テクモ	488
5	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	496

2週目Best5 集計期間：1月26日～2月1日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	ブレイクダウン	ナムコ	2,890
2	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	858
3	Unreal Championship	マイクロソフト	506
4	Hunter: The Reckoning Redeemer	マイクロソフト	406
5	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	375

3週目Best5 集計期間：2月2日～2月8日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	846
2	ブレイクダウン	ナムコ	640
3	Unreal Championship	マイクロソフト	342
4	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball(Xbox プラチナコレクション)	テクモ	335
5	Hunter: The Reckoning Redeemer	マイクロソフト	292

4週目Best5 集計期間：2月9日～2月15日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	483
2	ブレイクダウン	ナムコ	437
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball(Xbox プラチナコレクション)	テクモ	387
4	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	315
5	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	311

ハード販売台数 1/19～2/15

- 1/19～1/25　813台
- 1/26～2/1　1027台
- 2/2～2/8　831台
- 2/9～2/15　629台

推定販売台数(1/19～2/15)　3300台

累計販売台数　433295台

Xbox読者期待のランキング TOP10

発売日延期の「NINJA GAIDEN」が、奇しくも自身最高の支持率でV6を達成。先月号で発表された人気2大格闘シリーズもそろってランクイン。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	64.9
2	2	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	3月25日	63.9
3	3	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	58.1
4	4	HALO 2	マイクロソフト	2004年	42.6
5	6	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	2004年5月	18.5
6	5	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	2004年春	17.8
7	—	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	17.5
8	—	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	未定	16.3
9	7	Fable	マイクロソフト	2004年	15.0
10	8	ファントムダスト	マイクロソフト	2004年	12.0

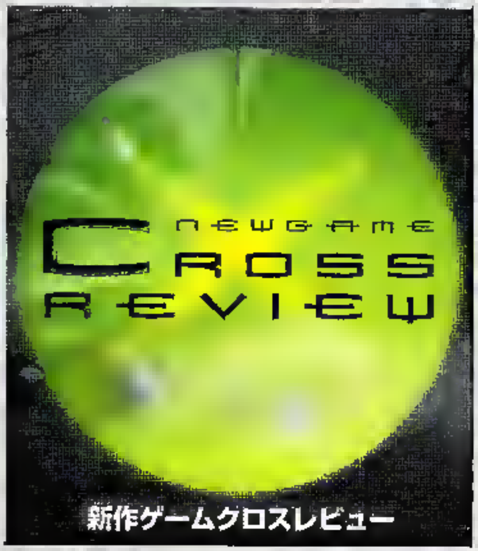
■本誌3月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：1月30日～2月10日）
支持率の数字はパーセントです

Xbox移植希望ランキング TOP20

「零」と「OutRun2」の2タイトルが大躍進。発売されたばかりの「戦国無双」が早くもランクイン。「三國無双」シリーズもXboxで発売されただけに、期待大。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア・エニックス	PS2	276
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	170
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	125
4	5	グランド・セフト・オートシリーズ	カプコン	PS2	111
5	4	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	97
6	6	ドラゴンクエストシリーズ	スクウェア・エニックス	PS	91
7	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	76
8	9	テイルズシリーズ	ナムコ	PS2	60
9	8	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	53
10	17	零～紅い蝶～	テクモ	PS2	51
11	12	デビル メイ クライシリーズ	カプコン	PS2	45
12	20	OutRun2	セガ	AC	44
13	15	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	SNKプレイモア	AC	43
13	13	バーチャファイターシリーズ	セガ	PS2	43
15	11	鬼武者シリーズ	カプコン	PS2	35
15	13	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	PS2	35
17	19	実況パワフルプロ野球シリーズ	コナミ	PS2	33
18	—	ウイニングイレブンシリーズ	コナミ	PS2	28
19	—	戦国無双	コーエー	PS2	22
20	—	Shinobiシリーズ	セガ	PS2	21

※本誌2月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーション、ACはアーケードの略です。



2月26日～3月25日

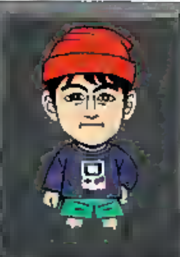
批評家



相沢浩仁
アメリカではいよいよXbox後継機の噂が盛んに騒がれてきた。実際には年内の発表はあり得ないと思うが、日本においては改めてソフトの拡充を図ってほしいと、ひとりのXboxファンとして、ファミ通Xbox初代編集長として、切に願う。次号からこの1枠は松井ムネタツ新編集長に。



田川ラメ夫
この号が発売される直後に華麗に35歳を迎える(涙)元編集者&ライター。現在は着信メロディ配信会社で冴えない企画を担当。冴えないわりに最近は新企画の立ち上げでリソース不足気味。睡眠時間を減らして焼酎を飲んだりモンスターを捕獲したり……ん?



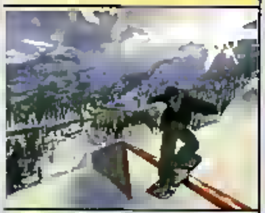
ローリング★沢
ナポレオンの睡眠時間は1日3時間、というのは有名な話。最適な睡眠時間って遺伝的要素によって個人差があるそうで、ボクの場合10時間以上寝ないとダメ。ロングスリーパーと呼ぶそうなんですが、かのアインシュタインも超ロングスリーパーだったんだとか。寝る子は育つ!



戸塚伎一
非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。いまさらながら「信長の野望　嵐世記」を入手し(もちろんXbox版)、天下統一を夢見る日々を送っています。でも、武将エディタでこしらえた自分の分身的キャラに裏切られて以来、少しテンションが落ちました……。

作品

2月26日発売　天空-Tenku-2



マイクロソフト
パーフェクトスノーボーディング
6800円

実在するビッグなゲレンデを縦横無尽に滑走し、無数にセットされたヒットアイテムを使ってトリックをきめまくるスノボゲーム。史上最多のトリックバリエーションを収録しているのだ。

相沢浩仁：前作はとても美しいグラフィックと自由度の高いプレイが魅力的だったが、とにかく難易度が高かった。今回はよりわかりやすい日本語ローカライズとチュートリアルに加えて、バランスも適度に調整されており、とても遊びやすい。Xbox Liveを含む遊びかたも大幅に増えた正当進化形だ。

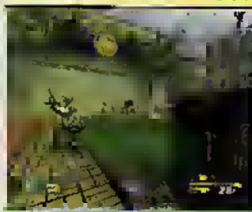
田川ラメ夫：「ああ、リキ入ってるなぁ」と思わせる渾身のスノボゲームといった様相。ステージ内のギミックのバランス、トリックのバリエーション、納得のいく難易度は、やり込み度高し。スノボと無縁の人にこそ楽しんでほしい1本かと。慣れないうちからビキニ着用で風邪ひく覚悟で攻めるべし。

ローリング★沢：オーソドックスなスノボーゲームだが前作より遊びやすくなった。チュートリアルもわかりやすいし、さらにスピード感、またトリックを出したときの爽快感もアップしている印象。トリックをつなげる楽しさが味わえ、やり込めばやり込むほど自分の腕が上達する達成感が味わえるのも◎。

戸塚伎一：このゲームの'気持ちいい瞬間'を手放しに満喫するには、スノーボード愛、雪山へのロマンが必要なんだなぁと思いました。そのどちらも不足しているわしにとっては、つねにバランス地獄、タイミング地獄。Xbox Liveに"初心者教室"みたいな場が生まれれば、また還ってくるんですけどね。

TOTAL POINT 30POINT

3月11日発売　Tom Crancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER



マイクロソフト
アクション
4800円

人気シリーズが、システムはそのままに戦場を2009年のキューバに移して登場。特殊部隊の一員として作戦を展開する。Xbox Live対応で、世界中のプレイヤーと対戦、協力プレイも可能。

相沢浩仁：舞台がロシアからキューバに移り、市街地や密林といった複雑な地形が加わっているものの、前作の追加ミッション的ソフトなので、基本的な操作方法やゲーム性はまったく同じ。日本語へのローカライズもとても丁寧なので、前作のファンならば安心して楽しむことができる。

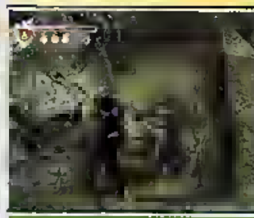
田川ラメ夫：相変わらずのリアル&重厚&シビアっぷり。過去のシリーズファンなら安心して自動購入決定。逆にステルス系FPSビギナーにはムダ遣いにしかならない危険性すらあるかと。風に吹かれる枯れ草が身を潜めるプレイヤーの鼻先をかすめる空気感は本シリーズならでは。信頼と実績のブランド。

ローリング★沢：任務内容に合わせて部隊を編成し、小隊長となりミッションをこなしていくその戦略性の高さは前作同様◎。使いにくかったインターフェイスも解消され遊びやすくなった。前作にハマった人ならば楽しめること間違いなし。殺るか殺られるか、その緊迫したドキドキ感が味わえるのがよい。

戸塚伎一：舞台が赤道付近になり、フィールドの開放感がアップ……したような気が。ひとり用モード、Xbox Live対戦ともに、真剣に取り組めば取り組むほどわかりやすい爽快感から遠ざかるゲーム性は好みの分かれるところ。前作ファンは「ちょっと高い追加シナリオ集」と割りきって購入しましょう。

TOTAL POINT 32POINT

3月11日発売　NINJA GAIDEN



テクモ
アクション
7800円

XboxのパワーとTeam NINJAの技術力で実現した他に類を見ないアクションゲーム！　スピード感あふれるアクションと操作性。世界観、操作性、グラフィック。すべてが超一級の超大作。

相沢浩仁：思わず見とれてしまうグラフィックと精巧な地形。爽快感が、いつしか自己がスーパーニンジャであるかのような錯覚・陶酔へと変化していく。だがその思いも、強烈なボスに一瞬で打ちのめされ……。まさしくXboxでしか体験できない、美しさと発見、快感と敗北、そして充実感の連続。

田川ラメ夫：まいりました。現時点で遊べる最高のアクションでしょ。切ないほどの難易度の高さにも意外に順応できてしまう自分に驚いたり。視覚的、聴覚的にもスキがなく、なにより純粋に楽しく気持ちいい。お馴染みのDOAキャラや小ネタにもニヤリ。Xboxユーザーは黙って忍の道を歩め。感動。

ローリング★沢：視点カメラの動きによっては見づらい部分があったり、アクションが若干難しいと感じる部分もあるが、それをカバーする楽しさが詰まっている。壁を走り、宙を舞い、敵を斬りつける爽快感は格別。がっつりとやり込みがいのある内容で、アクション好きならかなり手応えのある作品かと。

戸塚伎一：古式ゆかしいスタイルの硬派アクションを最新3Dポリゴン格闘ゲームの間合いでプレイするような不思議な感覚は、ゲーマーを自称するユーザーならば体験するべき。ゲーム世界はシリアス一辺倒と思いきや、意外に"愛ある脱力要素"が満載。気楽かつ気長に楽しむのがいいみたいです。

TOTAL POINT 37POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

Counter-Strike

3月25日発売 WC



マイクロソフト
3Dアクションシューティング
4800円

オンラインアクションシューティングとして世界でもっとも人気のあるPCゲームが，Xboxに登場。Xbox Liveに対応し，ふたつのスリル溢れるモードが，チームに分かれて楽しめるのだ。

もともとは超人気PC用FPS(一人称視点のシューティング)「ハーフライフ」の拡張版として始まった本作。テロリストと戦う臨場感はかなりのもの。操作性のよさとスピーディーな展開，そして何よりもマルチプレイが楽しい。武器やマップなど，バリエーションも豊富で長く楽しめる。

全力疾走して5秒で殺されること幾度。'バーチャル・サバイバルゲーム'という言葉がシックリきます。ひとりで遊ぶにはとても悲しすぎる。あくまでXbox Liveでのプレイを前提にした質の高い遊び場といえましょう。戦況に妙なリアルあり。人質のセーラー服はあえて'個性'と解釈。

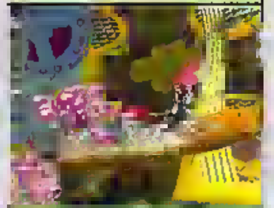
FPS形式のサバイバルゲーム。実際の特殊部隊が装備している武器を使用でき，発射音，動作音などのギミックも再現され非常にリアル。Xbox Liveにも対応し，マイクを通じて意思疎通を行えばかなり高度な戦略を立てることも可能。人と遊んでなんぼ。多人数プレイが楽しい。

攻める側／守る側の役割がはっきりしたチーム戦は，一期一会の仲間に言語の壁を越えた不思議な親しみを感じさせてくれます。心がけ次第でアクションゲーム的にも団体競技的にも楽しめる絶妙なゲームバランスは，Xbox Live環境が整っているFPSファンならば体験して損ナシ，です。

32 POINT

Dr.Seuss' The Cat in the Hat

3月25日発売 WC



マイクロソフト
アクションアドベンチャー
4800円

全世界で2億5000万部以上の売上を誇る絵本をもとに，昨年全米で公開された映画をゲーム化。プレイヤーはキャットになってDr. Seuss のクレイジーで気まぐれで楽しい世界を探検。

子供用英語教材などで日本でも知られているアメリカの絵本作家ドクター・スース原作映画のゲーム化。「不思議の国のアリス」的な不条理な世界が舞台なだけに，アクションゲームとして多彩なアイデアが随所にあるが，英語を理解する気持ちが多少はないと，楽しみにくいのが残念。

なんでしょ？　このセンスのイッちゃってる具合は。第一印象からカルトゲームの予感。しかし内容はシンプルで質が高いからタチが悪い。よくできてるんだ。サターンの名作「クロックワークナイト」を思い出し涙する。近年では珍しい純度と質の高いジャンプアクション。ちょっと感動。

わかりやすく例えるならば，「風のクロノア」風のアクションゲーム。ゲームシステムも非常によく似ている。比較的低年齢向けで，その世界観や演出などはプレイヤーを飽きさせない作り。アクションのギミックも凝っており完成度は高い。操作性もシンプル，絵本のように親子で楽しめる。

フィールド上の仕掛けはバリエーションが少なく，作業感も強め。「攻略してやる！」と意気込んでプレイするよりは，陽気なアメリカンキッズの脳内ワールドを見学するような気持ちで臨むほうが楽しめるでしょう。マイク・マイヤーズファンなら「イェーベイベェー!!」聴きたさに買うもよし。

29 POINT

Links 2004

3月25日発売 WC



マイクロソフト
スポーツ
4200円

PC版ゴルフゲームのベストセラーが，Xbox用タイトルとして登場。Xbox Liveで世界中のゴルフ仲間と和気あいあいとプレイしたり，トーナメントに参加して強敵と対戦することも可能。

アメリカで最も売れているPC用ゴルフゲームシリーズの移植。ショットは左スティックを上下させるタイプのため微妙な操作が難しそうに感じるかもしれないが，実際はけっこう打ちやすい。コースもシミュレーター的に緻密で臨場感がある。ゴルフゲームを遊んだ人なら英語力はほぼ不要。

細かい操作法は日本のスタンダードなゴルフゲームと違ったりもしますが，正直マニュアルなしで楽しめるのがうれしく，ワーコレらしさでもあるかと。実況付きで気分はPGAツアーのシード選手。ただしローカライズすればキャリアモードのやり込み度もアップしたのでは。そこが残念。

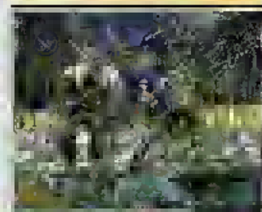
リアル指向のゴルフゲーム。画面上のメッセージがすべて英語なので，ある程度ゴルフ用語を知っている人向けとなるが，ゴルフをよく知っている人ならばそのリアルさにハマるはず。スティックを倒してボールを打つという操作感も独特でショットの感覚さえ掴めればやり込みがいもあり。

トラディショナルなグラフィック，'静の中にある動'をドキュメンタリィ映像風に切り出した各種演出は，純粋なゴルフゲームファンの期待を裏切りません。「OUTLAW GOLF」派としては(笑)操作面にもう少しカオス要素が欲しい気もしますが，まったりXbox Live対戦できる点はいいですね。

29 POINT

Hunter: The Reckoning Redeemer

1月22日発売 WC



マイクロソフト
3Dアクションシューティング
4800円

全米で人気のホワイトウルフのRPGの世界観に基づいたストーリーを，プレイヤーがヒューマンモンスターハンターとなってプレイするシリーズ第2弾。シングルプレイかマルチプレイが可能。

荒廃した世界と独特のモンスターなどゲーム中のグラフィックのレベルは高く，アクションも多少重たい感じもするものの，4人同時プレイはナカナカ楽しい。ストーリーを盛り上げるムービーにも，けっこう力が入っているが，英語字幕がないので，それなりのヒアリング能力が必要だ。

やはり「ガントレット」的。ワラワラ出現する敵＆ヤケクソ的にバッサバッサ倒しまくりの連続は懐かしい爽快感だったり。このシリーズは派手さはないけど丁寧に作られた印象を受けます。非ローカライズもあまり気にならない佳作です。ケイリーのギリギリ衣装は反則っぽいね（笑）。

前作同様，アクションゲームとしてはオーソドックスだが，ミッションクリア一型でメリハリがありテンポもよい作品。多数のゾンビが画面狭しと襲ってくる緊張感，そしてそれらを一掃する爽快感のバランスも◎。能力の異なる新ハンターも増えキャラクターによって異なる戦略性で楽しめる。

敵の大群に囲まれるとうれしくなるマゾ気質ゲーマーのツボを押さえた作りはさすが。使用頻度によりレベルアップしていく3タイプの攻撃アクションの使いわけも楽しいのですが，ゲーム世界全体のトーンはあっさり風味。クリア一後に何も残らないのはよいことなのか悪いことなのか……。

29 POINT

『天空2』も『Counter-Strike』もよい。だがアクション好きのXboxユーザーなら，迷わず『NINJA GAIDEN』。難易度はけっこう高いが不条理というわけではない。操作性やちょっとしたメッセージもグッド。楽しさは完全必見です。

うーん，今月もバラツキのない点数になってしまいましたが(涙)，『CAT』は久しぶりに出会ったカルトアクションに乾杯ってことで購入決定。あとは傑作『NINJA GAIDEN』のインパクトで吹っ飛び気味ですが，『Links2004』も買いそう。

『NINJA GAIDEN』はオモロイけどちょい難易度高いかな。『GHOST RECON～』は前作よりも遊びやすくなって◎。『Counter-Strike』はネット対戦向けの作品。ひとりで遊ぶよりも，絶対多人数プレイをオススメしまっす。今月はこの3本かな。

お祭りソフトのようでいてじつはユーザーを選ぶ『NINJA GAIDEN』。購入の際には"毒を食らわば皿まで"の心構えで。『The Cat in the Hat』は，操作感覚がほどほど気持ちよく，ボス戦の攻略も楽しいので，本命ソフトの息抜き用に最適です。

※ WC 'Xboxワールドコレクション'は，ゲームは英語のままで日本語マニュアルを付けた商品です。

Xbox発売2周年記念スペシャル

NEWGAME CROSS REVIEW 総集編

新作ゲームクロスレビュー

Xboxが発売されて丸一年。先月号までにレビューを行った127タイトル(※1)。今月はスペシャル企画として全タイトルを再掲載する。Xboxタイトルの軌跡を再確認しよう。

発売日	タイトル	メーカー	合計	相沢	田川	アルノ	内沢	戸塚	他
'02年2月22日	OEAO OR ALIVE 3	テクモ	34	10	—	9	8	—	7
2月22日	OOU8LE-S.T.E.A.L	ぶんか社	31	9	—	8	7	—	7
2月22日	ESPN WinterX Game Snowboading 2002	コナミ	25	7	—	6	6	—	6
2月22日	JSRF　ジェットセットラジオフューチャー	セガ	36	10	—	10	9	—	7
2月22日	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	31	10	—	7	6	—	8
2月22日	エアフォースデルタⅡ	コナミ	25	7	—	7	5	—	6
2月22日	ハイパースポーツ2002WINTER	コナミ	26	7	—	6	7	—	6
2月22日	ねずみくす	マイクロソフト	19	7	—	4	4	—	4
2月22日	天空·Tenku·Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	27	8	—	8	6	—	5
2月22日	幻魔　鬼武者	カプコン	31	9	8	—	—	7	7
2月22日	信長の野望·嵐世記	コーエー	29	7	7	—	—	8	7
2月22日	サイレントヒル2　最期の詩	コナミ	33	8	8	—	—	9	8
2月28日	METAL DUNGEON	パンサーソフトウエア	24	6	6	—	—	6	6
2月28日	斬 歌舞伎	元気	25	6	4	—	—	8	7
3月7日	NBAライブ2002	エレクトロニック·アーツ	28	7	7	—	—	7	7
3月14日	式神の城	メディアクエスト	28	8	7	—	—	5	8
3月21日	ガンヴァルキリー	セガ	33	8	9	—	—	9	7
3月28日	ESPN NBA 2 Night 2002	コナミ	27	7	6	7	—	7	—
4月4日	SSX TRICKY	エレクトロニック·アーツ	34	9	7	9	—	9	—
4月4日	ノックアウトキング　2002	エレクトロニック·アーツ	31	7	8	6	—	10	—
4月4日	F1 2002	エレクトロニック·アーツ	26	5	7	7	—	7	—
4月18日	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	29	8	8	7	—	6	—
4月25日	HALO	マイクロソフト	37	10	9	—	—	8	10
5月2日	2002FIFA ワールドカップ™	エレクトロニック·アーツ	31	8	9	—	—	6	8
5月2日	ミストⅢ：エグザイル	メディアクエスト	29	7	7	—	—	8	7
5月23日	実況ワールドサッカー2002	コナミ	25	7	7	—	—	5	6
5月30日	マッドダッシュレーシング	アイドス	26	8	6	5	—	7	—
5月30日	ブチコプター	アクアシステム	24	6	7	5	—	6	—
6月13日	ラリースポーツチャレンジ	マイクロソフト	34	10	9	8	—	7	—
6月13日	ピストロ·きゅーぴっと	サクセス	28	7	6	—	—	7	8
6月20日	ファントムクラッシュ	元気	32	8	9	7	—	8	—
6月27日	トライアングル·アゲイン	キキ	27	7	7	5	—	8	—
7月4日	マジデスファイト!	TAKUYO	18	5	5	4	—	4	—
7月11日	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	33	8	8	8	—	9	—
7月25日	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	33	9	9	8	—	7	—
7月25日	ワールドビリヤードトーナメント　ブレイクナイン	アスク	25	6	7	5	—	7	—
7月25日	叢-MURAKUMO-	フロム·ソフトウェア	30	9	7	7	—	7	—
8月8日	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	25	6	7	5	—	7	—
8月29日	フライトアカデミー	アクアシステム	26	7	7	6	—	6	—
8月29日	WTA Tour Tennis Evolution	コナミ	27	7	7	6	—	7	—
9月12日	segaGT2002	セガ	31	9	8	8	—	6	—
9月12日	鉄騎	カプコン	37	10	9	9	—	9	—
9月19日	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	カプコン	32	9	8	8	—	7	—
9月26日	Braveknight～リーヴェラント英雄伝～	パンサーソフトウエア	28	7	7	7	—	7	—
9月26日	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	31	8	8	7	—	8	—
9月26日	真·三國無双2	コーエー	33	8	8	8	—	9	—
10月3日	WWE RAW	KADOKAWA	28	7	8	5	—	8	—
10月3日	エッグマニア つかんで！　まわして！　どっすんぱず～る!!	ケムコ	22	5	5	5	—	7	—
10月10日	Jockey' s Road	マイクロソフト	30	7	8	7	—	8	—
10月24日	クラッシュ·バンディクー4　さくれつ！魔神パワー	コナミ	30	8	7	8	—	7	—
11月21日	カンタムレッドシフト　超高速空間バトルレース	マイクロソフト	34	8	8	8	—	10	—
11月28日	ドリホー	ハイウェイスター	27	6	9	6	—	6	—
12月5日	イノセントティアーズ	グローバル·A·エンターテイメント/広美	26	7	6	6	—	7	—
11月14日	テトリスワールド	サクセス	28	6	6	9	—	7	—
11月28日	デッド·トゥ·ライツ	ナムコ	32	8	7	8	—	9	—
12月5日	真·女神転生 NINE	アトラス	31	8	8	8	—	7	—
12月5日	機甲兵団J-PHOENIX＋	タカラ	27	7	7	6	—	7	—
12月12日	プリンクス·ザ·タイムスイーパー	マイクロソフト	31	8	9	7	—	7	—
12月12日	O·TO·GI～御伽～	フロム·ソフトウェア	32	8	8	9	—	7	—

Xbox2周年スペシャル 新作ゲームクロスレビュー総集編



相沢浩仁

つねに新作が発表されている以上、ゲームの評価は時代によって変化する。また本誌においては、Xboxユーザーにとって「いまこのソフトが発売される意味はなにか？」ということを考え評価してきた。全ソフトをプレイし、ボクは11本に満点をつけた。本当に楽しめなかったソフトはごく数本。Xboxソフトの水準の高さを改めて実感した。

印象に残ったタイトル

●DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
3Dなのに魅力的なキャラ、ごまかしの効かない肌の表現などのテクニックに、本当に驚いた。

●HALO
FPSがゲーム機でも快適に楽しめる操作性と、その楽しさをボクに教えてくれた記念碑的作品。

●ヒットマン：サイレントアサシン
自由度と難易度の高さ、攻略方法に本当に悩み、あれこれ何度も試行錯誤する楽しさが斬新。

●DOUBLE-S.T.E.A.L
操作に慣れ、プレイし続けるとどんどん楽しくなるという、第一印象の評価を覆した珍しい作品。

●ラリースポーツチャレンジ
ゲームとしての楽しさと自然の表現力において、いまでも世界最高のラリーゲームと確信している名作。





田川ラメ夫

読者から見ると「なんだよーこんな点数つけやがってー」と思ってるんでしょうな(涙)。で、オレの場合はプレイして5分で基本点を決めます。残りはコメント用にプレイするなかで加減点を決めますね。さて、最近はハードの向上と技術力の蓄積によってパッと見の差はほとんどありませんが、操作性とアイデア、演出、あと好みの傾向(笑)が点数を左右しているんじゃないかと。あ、開発者の愛と情熱が容易に想像できる作品には弱いですヨ。

印象に残ったタイトル

●パンツァードラグーン オルタ
過去の名作を現在の技術で記憶ごとトレースできる至高傑作。

●ドリホー
ほかのレビュアーとの視点が違うことに気づいた(涙)悲運の佳作。

●The Simpsons:Hit&Run
ワーコレの存在価値とゲーム業界のナーバスな一面を知らしめた記念碑的快作。

※1　Xbox発売から127タイトルが発売され、ここで紹介しています。しかし、すでに販売を終了し現在では入手不可能なタイトルもあります。

発売日	タイトル	メーカー	合計	相沢	田川	アルノ	内沢	戸塚	他
12月12日	峠R	アトラス	26	7	7	6	—	6	—
12月12日	紅の海 Crimson Sea	コーエー	34	10	9	7	—	8	—
12月19日	パンツァードラグーン オルタ	セガ	38	10	10	10	—	8	—
12月19日	トライアングル・アゲイン2	キキ	27	6	7	8	—	8	—
12月19日	式神の城 EVOLUTION　紅／藍	メディアクエスト	26	7	6	7	—	6	—
'03年1月1日	格闘超人	マイクロソフト	30	8	9	6	—	7	—
1月16日	PHANTASY STAR ONLINE エピソードⅠ&Ⅱ	マイクロソフト	34	8	10	8	—	8	—
1月16日	頭脳対戦ライブ	マイクロソフト	24	6	7	6	—	5	—
1月16日	Whacked! ギリヤバ!　乱闘パーティーテレビ!	マイクロソフト	28	6	7	6	—	9	—
1月23日	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	26	7	7	5	—	7	—
1月30日	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	32	8	8	8	—	8	—
1月16日	CAPCOM vs. SNK 2 EO	カプコン	32	9	8	8	—	7	—
1月23日	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	39	10	10	10	—	9	—
1月30日	テネレッツア	アクアプラス	30	8	7	7	—	8	—
2月6日	フェイタルフレーム	テクモ	34	8	8	8	—	10	—
2月13日	スパイダーマン	カプコン	30	7	8	—	7	8	—
2月27日	マズルフラッシュ	ビクターインタラクティブソフトウエア	33	8	9	—	8	8	—
3月13日	エンジェリックコンサート	サクセス	25	7	6	—	8	6	—
3月20日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	20	6	5	—	4	5	—
3月20日	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	32	9	9	7	—	7	—
3月27日	ソウルキャリバーⅡ	ナムコ	37	9	10	—	9	9	—
4月10日	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	27	7	7	—	6	7	—
4月24日	信長麻雀	イーフロンティア	25	6	7	—	5	7	—
4月24日	N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	29	7	9	—	7	6	—
5月22日	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	27	6	8	—	6	7	—
5月29日	カンフーパニック	マイクロソフト	29	6	6	—	8	9	—
5月29日	大戦略Ⅶ	クールキッズ	30	8	8	—	8	6	—
6月12日	メック アサルト	マイクロソフト	33	8	9	—	8	8	—
6月19日	ENTER THE MATRIX	バンダイ	32	8	8	—	8	8	—
6月26日	ディノクライシス3	カプコン	32	9	8	—	8	7	—
6月26日	C.A.T～サイバー アタックチーム～	メディックス	26	6	7	—	5	8	—
7月3日	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	34	9	9	—	9	7	—
7月17日	ブラッディロア エクストリーム	ハドソン	28	7	7	—	7	7	—
7月17日	MotoGP URT2 Online challenge	マイクロソフト	30	9	7	—	7	7	—
7月17日	レイクマスターズ	カプコン	29	7	9	—	7	6	—
8月7日	戦闘妖精　雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	28	7	8	—	6	7	—
8月7日	Midtown Madness 3	マイクロソフト	34	9	9	—	8	8	—
8月28日	ピストロ・きゅーぴっと2	サクセス	29	7	8	—	7	7	—
8月28日	CIRCUS DRIVE	カプコン	29	7	7	—	7	8	—
9月4日	レンタヒーローNo.1	クールクール	25	6	6	—	7	6	—
9月4日	真・三國無双3	コーエー	33	8	7	—	9	9	—
9月18日	DINOSAUR HUNTING～失われた大地～	マイクロソフト	31	7	8	—	8	8	—
9月25日	Tom Clancy's GHOST RECON	マイクロソフト	31	9	7	—	7	8	—
10月9日	Brute Force	マイクロソフト	33	9	8	—	8	8	—
10月23日	TAO FENG (WC)	マイクロソフト	27	6	8	—	7	6	—
10月23日	INSIDE PITCH 2003 (WC)	マイクロソフト	29	6	8	—	7	8	—
10月23日	NFL FEVER 2004 (WC)	マイクロソフト	27	6	7	—	7	7	—
10月23日	OUTLAW GOLF (WC)	マイクロソフト	28	7	5	—	7	9	—
10月23日	OUTLAW VOLLEYBALL (WC)	マイクロソフト	27	7	7	—	7	6	—
11月20日	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	34	10	9	—	8	7	—
11月20日	魔牙霊·MAGATAMA·	マイクロソフト	31	8	8	—	7	8	—
11月27日	トム・クランシーシリーズ　スプリンターセル	ユービーアイソフト	33	9	8	—	9	7	—
11月27日	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	35	9	9	—	9	8	—
12月18日	エグザスケルトン	キキ	24	5	6	—	6	7	—
12月25日	Buffy the Vampire Slayer:Chaos Bleeds (WC)	マイクロソフト	26	6	8	—	6	6	—
12月25日	The Simpsons: Hit&Run (WC)	マイクロソフト	32	6	9	—	8	9	—
12月25日	segaGT Online	セガ	29	7	7	—	8	7	—
12月25日	Return to Castle Wolfenstein:Tides of War (WC)	マイクロソフト	30	8	8	—	7	7	—
12月25日	Wakeboarding Unleashed:Featuring Shaun Murray (WC)	マイクロソフト	27	6	7	—	7	7	—
12月25日	O·TO·GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	33	10	9	—	7	7	—
12月30日	ソニック　ヒーローズ	セガ	33	8	9	—	9	7	—
'04年1月15日	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	24	5	6	—	7	6	—
1月22日	Unreal championship (WC)	マイクロソフト	32	9	8	—	8	7	—
1月22日	NBA Inside Drive (WC)	マイクロソフト	28	7	8	—	7	6	—
1月22日	HUNTER The Reckoning REDEEMER (WC)	マイクロソフト	29	7	8	—	7	7	—
1月29日	auto modellista U.S.-tuned	カプコン	29	7	8	—	7	7	—
1月29日	ブレイクダウン	ナムコ	36	9	8	—	9	10	—
2月26日	ローグオプス	ケムコ	29	6	9	—	7	7	—

※ゲームタイトルの最後に(WC)とあるものは、Xboxワールドコレクションタイトルです。Xbox ワールドコレクションは、Xbox海外のゲームタイトルをセレクトし、日本のユーザーにお届けするシリーズです、ゲーム内容は英語のままで、取扱説明書は日本語になっています。



ローリング内沢

Xboxが発売されてからちょうど2年。発売当初から1年目は、続編、移植作ではないオリジナル作品も多く、新ハード発売にともなうその気合いがラインナップから伝わってきました。荒削りな作品も多いなかXboxでしか遊べない作品というものが確実にあったはず。ここ最近、各メーカーもようやくXboxのゲーム制作にも慣れ作品の質も上がってきました。しかし、その反面ラインナップとしては続編や移植作などの作品が増えてきた印象もあります。

印象に残ったタイトル

●鉄騎
ゲームの楽しさはもちろん、インターフェース(専用コントローラーをいじる)という遊び&楽しさが際だった異色作。

●N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment
遊びとしてはルーチンワーク気味だが、音声でコミュニケーションを取るという新たな試みは評価したいタイトル。



戸塚伎一

「"絵がきれい"、"挙動がリアル"だけのゲームにはだまされないぞ!」という意気込みで始めてはや2年。実際には、そういった要素を突き詰めたうえでなお独自性の高いゲーム世界を創りだしている作品の多さに驚かされっぱなしでした。その一方で、外面の緻密さはほどほどに、"快"の瞬間に特化した作品が多かったのも象徴的でした。

印象に残ったタイトル

●カンタムレッドシフト
「こんなのが出るんだったらXbox本体、買うしかないだろう」と思わされ、実際買ってしまったという意味で忘れがたい、心の1本。

●Whacked! ギリヤバ!　乱闘パーティーテレビ!
画面を埋い尽くさんばかりのニワトリの大群が一斉に襲ってくるという、ばかばかしいにもほどがあるゲーム世界に骨抜きにされました。

●ブレイクダウン
ほかのメディアの形式の安直な模倣ではない、極めて"テレビゲーム的"なストーリー表現スタイルを貫き通したことがすばらしい!



麻布アルノ（※2）

とにかく日本版Xboxは良質なロンチタイトルが多かったですね。とくに、「JSRF」の圧倒的な演出と絶妙なゲームバランスが印象的でした。「ね○み○す」というミステリアスな作品もありましたが（笑)。また、Xboxの1年目のラインナップは全体的に目新しさを感じられるソフトは少なかったが、完成度の高くて安心して遊べる作品が数多く発売されたと思います。

印象に残ったタイトル

●JSRF　ジェットセットラジオフューチャー
初めてプレイしたとき、心臓が止まっちゃいました。まさにキラータイトル。

●パンツァードラグーン オルタ
サターンの伝説的シリーズの新たな展開。より美しく。よりおもしろく。より感動的に。

●O·TO·GI～御伽～
「和ンダフル!」&「美ューティフル!」、ものすごい衝撃を与えてくれた作品です。

※2　発売から最初の1年間レビューを担当した元クロスレビュアー。


ファミ通WaveDVD Presents
充実の120分!! ゲーム番組ギッシリのDVDビデオマガジン!!
ファミ通Wave DVD
4月号
オリジナルケース&レーベル付き!!
バレンタインはどうだったかな？ チョコを貰った人も貰えなかった人もコレを観て元気になろう。
本誌のDVDに収録されたゲーム番組の数々が、キミの心を潤してくれること間違い無しだぞ!!
DVD VIDEO
かすみちゃんのこんな姿やあかねちゃんのこんな姿がてんこ盛り!!
見所❶ 今月の巻頭特番
圧倒的なクオリティーで多くのファンから支持を集めているアクションゲーム、『デッド オア アライブ』がオンラインゲームで登場!! 美しいムービーはもちろん、新コスチュームをまとった魅力的なキャラクターたちの映像を大公開しちゃいます
DEAD OR ALIVE Online
デッド オア アライブ オンライン
見所❷ やり込みゲーマーズ
今回も驚愕のやり込み作品を紹介。『キャッスルヴァニア』『零～紅い蝶～』の制約プレイに、『マリオカート ダブルダッシュ!!』の任天堂公式タイム記録更新映像を紹介。超絶テクに驚嘆!!
キノコダッシュ
見所❸ ブレイクダウン
最新タイトルの攻略法を映像で解かりやすく紹介するこのコーナー。今回は「ブレイクダウン」『シャドウハーツII』の序盤攻略に、『みんなのGOLF 4』の脱初心者講座を紹介!!
敵兵士との戦闘
見所❹ あの人気企画が復活!! 真のヒロインは誰だ!?
『FFX-2クイズ ユ・リ・パ ラストバトル』
今月もやっちゃってます。「ファイナルファンタジーX・2」の主役を担当した声優さん3人が、真のヒロインを賭けて、本気でクイズに挑戦しています。今回は謎の助っ人3人を迎え、パーティーバトルでヒートアップ!!
↑男性陣が加わり、チームバトルに。でも頼りない人もいて……。
見所❺ 抱腹絶倒バラエティー!!
『アメリカザリガニのキカイノカラダ』
お笑い芸人・アメリカザリガニが、ゲームを題材におもしろ企画にまっ向から挑戦するこのコーナー。今回は、本誌AD2人を加え、4人でオンラインゲーム『バイオハザード アウトブレイク』のゾンビツアーに挑戦!!
二人で完璧なガイドが可能!?
↑週刊ファミ通の方に攻略法を伝授され、自信満々のアメザリ!!
ゲーム番組が書店で買えちゃうのだぞ!!
ほかにも、おなじみBOSEが「ボンバーマン」で遊んじゃっていたり、「サクラ大戦物語」などの最新ゲーム映像や「a-cho」京都大会の模様などなど、おもしろゲーム番組が120分満載だ!!
2月28日(土)発売!!
定価980円(税込)
enterbrain
●通信販売のお申し込み先：アスキーストア E-mail：cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/ モバイルサイト http://www.ascii-store.com/m
●お問い合わせ先：㈱エンターブレイン営業部 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル ☎03-5433-7850 http:/www.enterbrain/co/jp
©TECMO, LTD. Team NINJA 画面は開発中のものです。©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN:TET TS MOTO
©2003 Nintendo ©NAMCO LTD.









↑ついにハヤブサの前に姿を現した、異形の者たち。人智を遥かに超えた能力を持つ魔神たちに、どう立ち向かって行くのか！

つぎつぎと現れる強敵たち……復讐の旅は厳しさを増していく！

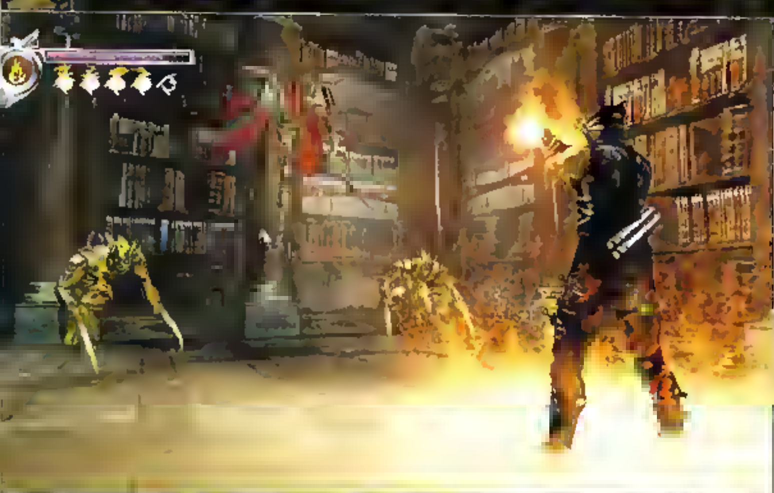
残念ながら発売日が3月11日に延期となってしまった『NINJA GAIDEN』。プレイしたい気持で一杯かもしれないが、もう少しだけ辛抱してほしい。そういった訳で、今月も入手した最新画像をもとにハヤブサの戦いを紹介していくぞ。新情報満載だ。

NINJA GAIDEN

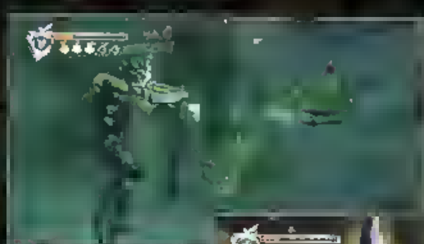
タイトル	ニンジャ ガイデン		
発売元	テクモ	ジャンル	アクション
発売日	3月11日発売予定	価格	7800円(税別)
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	未定	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / [illegible] / HDTV		
その他	ワイドテレビ対応		

この記事を読んでいる読者諸氏は気づいていると思うが、残念なことに『NINJA GAIDEN』の発売日が3月11日に延びてしまった。細部までこだわるTeam NINJAが、発売日を延ばしてまで行った調整なのだから、より完璧なものに仕上がるはず。発売日を楽しみにしてほしい。

そういった理由で今月も最新画像をもとに、ハヤブサの戦場を紹介していこう。今回紹介するチャプター5からは、ついに異形の魔神たちが登場する。人ならざる魔神たちは、どのような攻撃を仕掛けてくるのか予測不可能。人智を遥かに超えた魔神たちの力が、ついに明らかになるぞ！



←ドーク僧院の中で待ち受ける、魔神シャドウと魔神テンプルガード！ 魔神たちの強力な連撃に忍術で応戦だ！



←あらゆる環境に対応できる魔神たちは、水中でも容赦なく襲ってくる。水中銃で切り抜けろ！

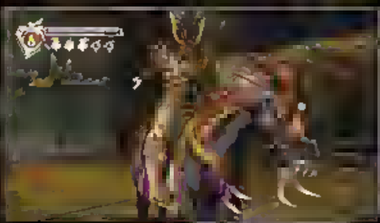


↓いままでとは比べものにならない迫力を持つ化石龍も登場。果たして勝つ見込みはあるのか？

ハヤブサ復讐の軌跡

神話の時代より龍の一族に伝わる2本の宝剣。世界を漆黒の闇に閉ざした黒龍の骨より削りだした黒龍剣。もうひと振りは、龍の牙より削りだし、黒龍を倒したと言われる龍剣。2本の剣は継承者である龍の一族によって守られてきた……。しかし、邪悪な力を求める者たちによって封印が破られてしまう。

里を襲撃した者たちを追い続けるハヤブサ。帝都タイロンに潜入するまでのチャプターを振り返ろう。



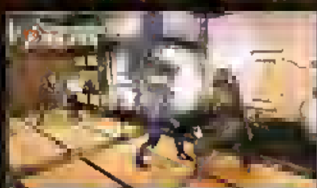
⬅ハヤブサの前に立ちはだかる、数多くの強敵たち。しかし、避けることはできない。すべてを斬り、道を開け！



➡ハヤブサを抹殺するべく、戦車までもが出撃してくる。正確無比の現代兵器に対し、忍術で対抗することはできるのか？

Chapter 1 忍者屋敷

叔父にあたるムライが立ち上げた、超党派忍者集団"影一門"のもとへ修行に向かうハヤブサ。さまざまな仕掛けがなされた忍者屋敷では、忍びの者たちが容赦なくハヤブサに襲いかかってくる。ヌンチャクを自在に操るムライとの修行が終わるころ、忍びの里襲撃の一報が届く。ハヤブサは里へ急ぐが。



⬆忍者屋敷では下忍、上忍たちが襲ってくる。修行といえども、命がけの戦いなのだ！

Chapter 2 忍びの里

一報を受け戻った忍びの里は、すでに何者かの襲撃を受けていた。里の忍びは殺され、襲撃者である鎧武者、妖忍、騎馬武者たちがハヤブサを抹殺するために潜んでいた。襲撃者を追い黒龍剣のもとへ向かうが、一歩間に合わず。強敵を前に死力を尽くすが、大切なものを守ることはできなかった。



⬆里を襲撃した者たちは、統率の取れた謎の一団だ。気を抜くことは許されないぞ。

Chapter 3 飛行船

忍びの里を襲撃した一団が、ヴィゴル帝国の手の者であることを知ったハヤブサは、帝国潜入を図る。諸外国との国交を絶っているヴィゴル帝国への進入方法は、定期連絡飛行船のみ。飛行船に乗り込むが、そこには特殊機動隊が警備にあたっていた。高々度の死闘を切り抜け、無事たどり着けるのか？



⬆雷鳴轟く飛行船上では、体を機械化した特殊機動隊隊長ダイナモが待ち受けていた！

Chapter 4 帝都タイロン

ハヤブサは無事ヴィゴル帝国帝都タイロンにたどり着くことができた。しかし、街は戒厳令が敷かれ、特殊機動隊がハヤブサを捜索する。特殊機動隊だけではなく、軍本体までも出撃し、ハヤブサを追いつめていく……。そんな中で武器を扱う職人ムラマサ、謎の美女レイチェルと出会うことになる。



⬆強力な重火器で武装した軍隊は、いままで以上の強敵。戦車や戦闘ヘリも出撃する。

Interview 『NINJA GAIDEN』の詳細を直撃！

――まずは3月11日に延期になった理由をお聞かせください。

板垣　ひとつは調整です。4年かけて作ってきたゲームですから、納得のいくところまで作りたい。2週間でゲームの完成度が上がるなら、僕は完成度を優先します。待たせている人には申し訳ありませんが、これが現場の人間の本音です。ふたつ目の理由として処理落ち解消。ハードパワーが足りなくて、処理落ちしている部分の最適化に時間がかかってしまいました。どうしても回らないところはモデルやテクスチャーの素材から作り直して、ねじ動かしました。最後にここに時間をかけることができたので、プレイのフィーリングはすばらしい仕上がりになったと思います。さすがに敵のビーム砲が何発も飛んできて爆煙が上がっている中、爆裂矢を撃って大爆発を起こしたりするとスローダウンしますが、そこはしかたないかなと。かっこいいので許してます。

僕らの目標は世界最高のアクションゲームを作り上げることです。だから"未完成でも発売日に出せばオーケー"というような考えはまったくありません。もちろんファンの皆さん、流通の方々にご迷惑をおかけした点はあやまりたいです。そのかわり「グランド・セフト・オート」シリーズにも負けない日本発のバイオレンスアクションを作り上げましたので、期待してください。

――体験版はかなり歯ごたえのある難易度でしたが、これは製品版も？

板垣　非常に難しい部類に入ると思います。たとえて言うなら縦スクロールシューティングゲームで5面を突破できない人にはクリアーできないかもしれません。『NINJA GAIDEN』はアクションゲームで世界No.1を取るために作ったゲームです。だから難易度は世界標準。もちろん操作は極めて快適だし、いつもどおりフェザータッチです。動かしてるだけならユーザーフレンドリー。だけど敵は自分の腕で殺してねという。むちゃくちゃ強いので、やりがいはありますよ。

Xbox Liveでマスター忍者トーナメントという世界大会を開きます。そこでみんなで"Karma"を競う。体験版のオプション画面に国旗の選択があったと思いますが、国旗がゲーマータグの隣りに表示されます。世界共通で同じ難易度ですから、どの国のプレイヤーがいちばん強いのかが一目瞭然ということです。

――クリアー後の評価は？ 体験版ではタイムが早いと有利でしたが。

板垣　製品版では、まったく違った算出方法になります。現れた敵をいかに早く全滅させるかがメインになります。逃げると"下忍"などになる可能性が高い。最悪"忍犬"になります。ですのでカルマアタックをする人は、出てきた敵は皆殺しにしてください。敵とのエンカウントごとに、その敵群を全滅させるのに要した時間を見ています。基準値と比較して、それより早ければボーナスが与えられます。その基準値というのは、『NINJA GAIDEN』を半年間プレイしたプレイヤーのものがベースになっているので、はっきりいって厳しいですよ。製品版では白ボタンでカルマとタイムを表示させられるようになるので、シビアさがわかると思います。こういった個々のバトルでの成績の積み上げと、チャプターをどれだけ早くクリアーしたか、お金をどれだけ使わなかったか、忍法を何個残してクリアーしたかが評価に反映されます。

――体験版のメニュー画面では、腕輪の表示がありましたね。

板垣　腕輪はけっこう重要な要素ですよ。効果としては、攻撃力がアップしたり、防御力が上がるもの、エッセンスが上がるもの、赤エッセンス（忍法補充）が出やすくなったり、つけていると体力回復するものなどいろいろと用意しています。

――気になるボリュームは？

板垣　遊ぶ人のスキルに大きく依存するので一概には言えませんが、すべてを知り尽くしている僕がプレイして12時間くらいかな？ すべてというのは敵のAIをぜんぶ知っていて、ハヤブサの全操作を知っていて、ステージの謎も知っているという意味です。だからまったく初めてプレイするならば、軽くその倍以上、30時間くらいはかかるでしょうね。

――2周目は、1周目の状態を引き継いでプレイできるんですか？

板垣　いえ、すべてリセットされます。1周目の結果や武器を継続したら、1周しか遊べなくなりますから。道中で武器レベルを上げていくんですが、たとえば龍剣とヴィゴーリアンフレイルのレベルをMAXに上げることはできるけど、木刀も並行してあげるのはエッセンス数からも不可能なんですよ。そこでの取捨選択がゲームプレイの幅を広げているわけですから、全武器解放といった安直なシステムは入れていません。このゲームを遊ぶ方には、覚悟を決めてもらって（笑）。僕が6ヵ月かけて仕込んだ、かわいいエネミーたちを叩きのめしてほしいですね。

Chapter 5 異形の者が月光の下に現れる

魔神の街

帝都タイロンで情報を手に入れたハヤブサは、ドォーグ地区の僧院へ向かうことになる。しかしそこでは、想像を絶する異形の者たちが姿を現した！



ドォーグ僧院へ向かうハヤブサの前に現れたのは、人ならざる異形の生物、魔神ガルラだった。動くものを見境なく襲う、凶暴な魔神。その力は人間を遙かに凌駕し、対峙する者に圧倒的な恐怖を与える存在だ。

このチャプター5から、ついに魔神たちが登場する。これまで紹介してきたMSATや重装歩兵とは、思考パターンも攻撃方法も異なる魔神たち。対処方法も変わってくるので、非常に手こずる相手となることだろう。魔神たちの登場で、より高いテクニックが必要になりそうだ。

魔神ガルラ

太古の恐竜のような姿をした、魔神ガルラ。強力な顎と爪で襲いかかってくる。思考は単純のようだ。





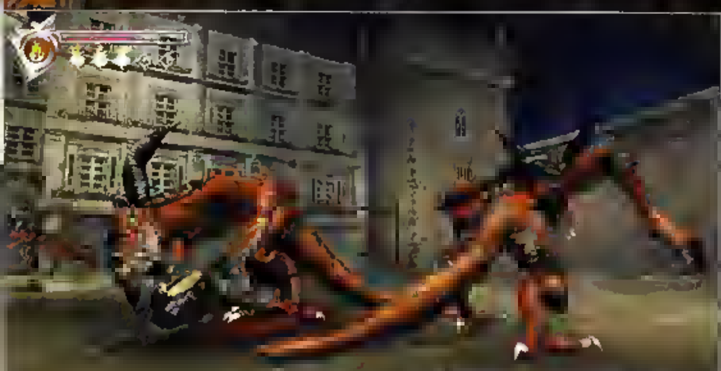
魔神シャドウ

両手が鋭い刃物になっている魔神。複数で行動し、す速い動きで攻撃を仕掛けてくる。一度捕まえたら逃すな！

街へ溢れ出す魔神たち……

情報をもとにドォーグ僧院へ向かったハヤブサだが、そこに魔神ガルラが現れた。牙をむき、鋭い爪で襲いかかる魔神ガルラ。こいつを倒さなければ、先へ進むことはできない。これまでの敵とは明らかに異なる、壮絶な魔神との戦いが、幕を開けたのである。





⬅動くものに飛びつき、強力な顎で捕食しようとするガルラ。立ち止まると食いつかれるぞ。





➡⬇鋭い爪、強力な顎とガルラの攻撃はすべてが強力。背後に回っても、力強い尻尾による攻撃も備わっているのだ。正面からの斬り合いは危険すぎる。



➡思考は単純なようで、壁に激突して気絶する場面も。最大のチャンスを逃すな。

ハヤブサを襲う巨大触手

ガルラを倒したハヤブサの前に現れたレイチェルだが、突如出現した巨大軟体生物に捕らえられてしまう。巨大な触手を切り落とし、レイチェルを救い出せ！





⬅見た目にもグロテスクな軟体生物が、レイチェルを捕らえて襲いかかってくる！無事、彼女を救い出すことはできるのか？

そしてドォーグ僧院へ……

レイチェルを救い出し、ついにドォーグ僧院へたどり着いたハヤブサ。しかし、そこには驚異的なスピードと鋭い爪で襲いかかる魔神シャドウが待っていた。



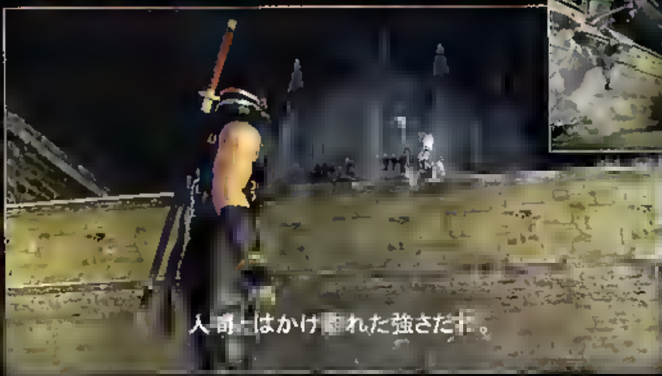


⬅鋭い刃物のようなツメを武器に、ハヤブサに襲いかかる魔神シャドウ。まるで二刀流のように、両腕のツメを使うぞ。



➡魔神シャドウのスピードは、驚異的だ。惑わされないよう、冷静にガードしよう。

異形の触手がレイチェルを捕らえ、ハヤブサに襲いかかる！



魔神ガルラを倒したハヤブサの背後に現れたのは、金髪の美女レイチェルだった。ハヤブサの実力を見抜こうと、戦いの一部始終を見守っていたようだ。「人間とはかけ離れた強さだわ」。忍者の実力に驚く彼女だが、突如その背後から巨大な触手が襲いかかってきた！ 壁を破壊するほどの巨体を持つ魔神ヒュドラキュブスは、捕らえたレイチェルを体内に取り込もうとする。彼女を助けるためにも、怪物を倒すしかない！ 全力をもって戦いに挑め!!






↑➡突如現れた巨大な触手はレイチェルを捕まえ、壁を破壊しながらハヤブサの前に立ちふさがる。体内に取り込まれそうなレイチェルを救い出せ！

Enemy

⬅離れている獲物を捕まえる、巨大な触手。ガードを固めていてもむだだ。



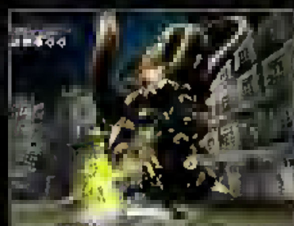


➡⬇撃つ、払う、捕まえると自在な触手。なんとか接近し、触手を切り落としてしまおう。

ヒュドラキュブス

2本の触手と体液を吹き出す複数の器官、頭頂部に口を持つグロテスクな軟体怪物。触手をムチのように操り、獲物を捕らえることもできる。

➡リーチのある触手と、体液を武器とした遠距離攻撃が厄介な相手だ。油断していると足を取られ、酷い目にあうぞ。


↑➡倒すには、懐に潜り込んでの超接近戦しかない！ 邪魔な触手を徹底的に狙い、切り落とすことも可能だぞ。

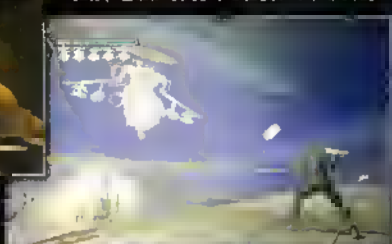
各所で待ち受けるボスとの戦い

各ステージには強力なボスが待ち受けているわけだが、共通して言えるボス戦でのキーワードが、弱点である。ただ弱点といってもさまざまで、チャプター1のムライなら、鍔迫り合い後の隙であったり、チャプター9の戦闘ヘリなら徹甲弾といった具合だ。各ボスの弱点を見抜くことが大切だぞ。



↑強力な打撃と投げを駆使するムライは強敵だが、鍔迫り合いに勝てば大ダメージのチャンスもある。

⬇厚い装甲を持つ戦闘ヘリには、APFSDSと呼ばれる徹甲弾が有効になっている。倒すには、どこかで入手する必要がありそうだ。



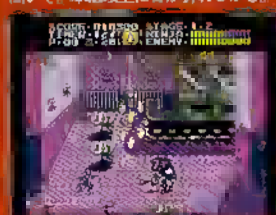
あの『忍者龍剣伝』がプレイできる！

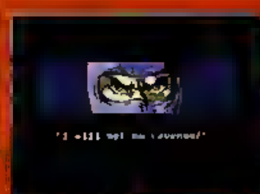
昭和を感じさせる、ノスタルジックなゲーム画面。これはなんと、ファミコン版『忍者龍剣伝』の画面なのだ。なぜ？と思うかもしれないが、じつは今作の『NINJA GAIDEN』内に隠されたアイテムを見つけ、タイロンのハンスバーにあるゲーム筐体にセットすることで、『忍者龍剣伝1～3』までをプレイすることが可能になるのだ。ぜひ見つけて挑戦してほしい。



↑画面は海外版なので「NINJA外伝」となっている。タイトル違うのね。

⬇昔のゲームは、理不尽なほど難度が高いぞ。本編以上に骨が折れるかも。





↑戦いを決意するリュウ・ハヤブサ。カッコよさは今も昔も変わらないね。



Chapter 6 魔神が守る死の聖域 僧院

ドォーグ僧院内部で待ち受ける、数多くの魔神たち。何かを守るように配置された魔神たちは、侵入者に容赦なく襲いかかる。僧院に隠された謎とは？

魔神との壮絶な戦いを制し、ついにドォーグ僧院内部に潜入したハヤブサ。広く静閑な僧院には多くの資料が眠り、それらを守るかのように徘徊する魔神たち。奥に進むにつれ、守りは強固になっていく。魔神たちが守る僧院には、何があるのか？

密閉された空間でありながら、広大なイメージのある僧院。しかも内部は複雑な構造となっているので、つながりを把握するのも難しそうだ。また、つぎつぎと新しいタイプの魔神も登場するので、対応にも手を焼くだろう。十分覚悟しておこう。

僧院で待つ死闘

僧院の至るところで待ち受ける、魔神シャドウと魔神テンプルガード。魔神たちはチームを組み、連繋攻撃でハヤブサを苦しめる。凶悪な魔神のコンビネーションに、どう立ち向かうのか？





←↑すばやい動きで撹乱するシャドウは、強力な連続技1セットで倒してしまうのが有効なようだ。半端な攻撃は死を招くぞ。

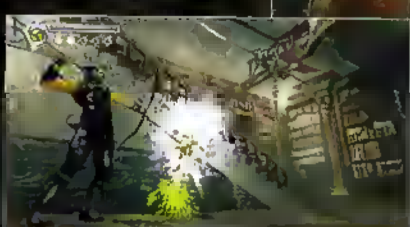


➡途切れることのない連続技がくり出せるヌンチャクならば、テンプルガードも脱出不可能だろう。

僧院資料室を探れ

ヴィゴル帝国に伝わる珍品が保管されている資料室には、思いもよらないアイテムが隠されていることも……。見落とさないよう隅々まで捜し、強力な武器を入手しろ！





↑資料室には、珍しい品々が多く飾られている。この中を見渡せば、役立つアイテムも見つかりそうだ。

←書物が並ぶ部屋は、魔神テンプルガードが守りを固めている。すべて倒し、じっくりと調べよう。

Enemy

魔神テンプルガード

空中を浮遊し、巨大な鎌で襲いかかる魔人。長いリーチの打撃と投げ、ハヤブサの足を止める魔法も使う。





グール

邪悪な力によって動くようになった死体。動きは鈍いが、攻撃力、耐久力が凄まじい。まともに相手しては危険だ。

ビーツーフライ

墓地を守るように浮遊する羽虫。複数で行動し、いっせいに襲って獲物を仕留める。



化石龍の墓場

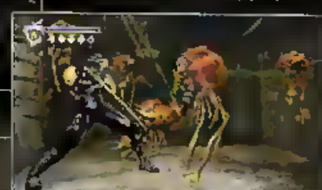
僧院の奥へと進むと、そこには巨大な地下墓地が広がっていた。邪悪な力によって動き始めたグール、眠っていた化石龍が感情もなくハヤブサに襲いかかってくる！





←武器を手にしてハヤブサに襲いかかるグールたち。地下墓地の守護戦士たちなのか。

↓群がって襲ってくるビーツーフライは、まとめて倒せ！





←最深部へ進もうとすると、眠っていた化石龍が動き始めた。全力で戦うしかない！

魔神のコンビネーションに注意

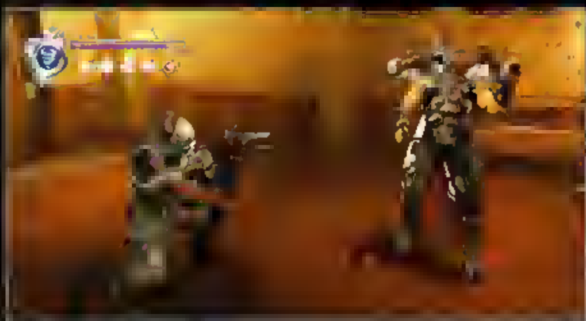
敵の攻撃で厄介なのは、互いの能力を活かしたコンビネーションだ。軍隊やMSATなどの人間だけが使うものかと思ったが、魔神たちも連繋攻撃を仕掛けてくるようだ。テンプルガードが足止めの魔法を使い、すばやい動きのシャドウが斬り込んでくると言った感じだ。厄介な敵を集中して攻撃しよう。



↑シャドウを相手にしているところに、テンプルガードの鎌が割り込んでくる。乱戦は禁物だ。



⬇シャドウとテンプルガードの連繋は非常に厄介。足止め能力を持つテンプルガードを倒すべきか？



←連繋攻撃をもっとも得意としているのは、やはりMSATだろう。こういった連繋を重視する敵はこれからも多く出てきそうだ。

強力な武器を手に入れろ！

僧院の資料室は、さまざまなアイテムを入手できる場所のようだ。そのなかでも爆破手裏剣は重要アイテムと言える。敵を倒すだけではなく、壁などを破壊する能力がポイントらしい。またヌンチャクやヴィゴーリアンフレイルも前後のチャプターで入手できるようなので、取り忘れのないように。



➡ケースに入れられ、大切に保管されている爆破手裏剣。強力な武器を展示するだけなんてもったいない。ケースを壊して入手しよう。



⬅敵や壁に刺されば爆発を起こし、周囲にダメージを与えることも可能。特定の場所で使用すれば、壁なども破壊できるようだぞ。



➡まえのチャプターで入手できるヌンチャクは、対シャドウ戦で大活躍。武器の取り忘れのないように、隅々までチェック。

忍者アクションを駆使せよ！

通路一杯の人面石が転がりだし、ハヤブサに迫る！ 回避するには、忍者アクションが欠かせない。また、敵も強くなるので、忍法や絶技といった特殊攻撃も重要になってくるぞ。テクニックを磨け!!







体術 走る、飛ぶ、掴むといった、数多くのアクションを持つのだが、これらを上手く使いこなせないと先に進めない場面もあるようだ。



忍法 忍法は非常に強力な攻撃手段だが、使用回数に制限がある。忍術も数種類用意されているので、状況による忍法の使いわけが必要になるのだろうか？



絶技 敵を倒すと出るエッセンスを、Yボタンのタメ状態で吸い取ることにより発動する絶技。敵を一撃で屠り去る破壊力をもっている。強敵に対し使いたい。

巨大化石龍を全力で倒せ！

長いあいだ眠りについていた龍の化石が何者かの力によって動き出し、ハヤブサに襲いかかる。巨体からくり出される圧倒的な攻撃力。弱点を見つけ出し、全力で立ち向かわなければ勝機はない！



↑奥へは行かせまいと、動き始めた化石龍。恐ろしいまでの迫力だ。



↑巨体からくり出される攻撃はどれも強力。どこを攻撃すればいいのか。



➡腕や顎ばかりでなく、尻尾にも注意したい。しかし、どうやって戦えばいいのだろうか……？

Chapter 7 ついにアルマ重鬼卿が降臨する
秘密の地下

地下墓地の奥で見つけた謎の扉。しかしたどり着くまえに、仕掛けられた罠によって最下層まで落とされてしまった。無事地上へ出ることはできるのか？



どこまで広がっているか、想像もつかないほど広大な地下墓地。引き返すことなく突き進んだ先には、神秘的な扉があった。その扉に近づいたとき、敵の罠によって奈落の底へ落とされてしまったのだった……。
注目してもらいたいのが、各所に仕掛けられた罠の数々だ。原始的だが、確実にハヤブサを仕留める仕掛けが用意されているぞ。これまであまり明かされなかった水中戦と、チャプター7のボスである最高位の力を持つアルマ重鬼卿を紹介。見どころ満載のステージだ。

魔神が潜む地下墓地

地下墓地の最下層では、さらに多くのグールが徘徊していた。巨大な斧、モール、弓までも使ってハヤブサを抹殺しようとする。持てる武器、技を駆使して、なんとしても脱出しなくては！



⬆細い橋の中央まできたとき、橋を破壊され最下層へ落とされてしまった。脱出方法はあるのか？



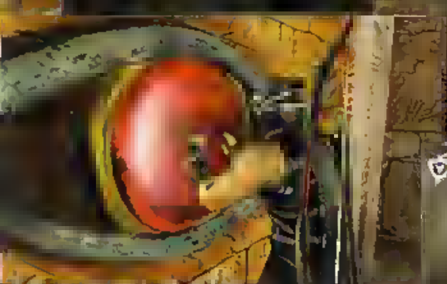


⬆➡地下墓地には、無数のグールたちが待っていた。強靭なグールは、絶技を駆使して確実に倒すのだ！

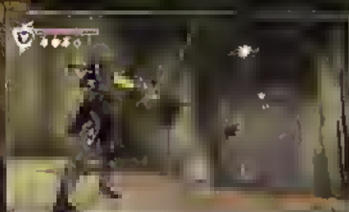
仕掛けられた罠、謎を解け！

地下墓地には、いままで以上の罠と仕掛けが用意されていた。隅々まで見渡してアイテムを見つけ、慎重な操作で罠を乗り切っていこう。冷静な対処が重要になるぞ。





⬅不可思議な模様をした赤色のスイッチ。似たような模様がどこかの扉にあったはず。青色のスイッチも操作すれば開くのか？



➡鉄球の反対側には、弓をかまえるグールがいる。倒しておかないと狙い撃ちされるぞ。

Enemy シャーゲルス

水中を住処とする、異形の生物。巨大なエビのような姿をしており、人を掴めるほどのハサミで攻撃を仕掛けてくる。近づくと捕食されるぞ。



地下水路を突破しろ！

地下墓地から一転、ハヤブサの戦場は地下水路へと移り、ついに水中戦闘を行うことになった。しかし、超忍のハヤブサといえども、水中で強力な魔神と戦うことはできるのだろうか。

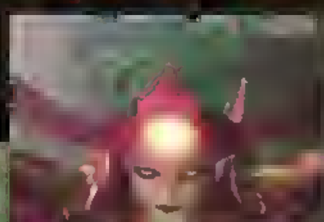




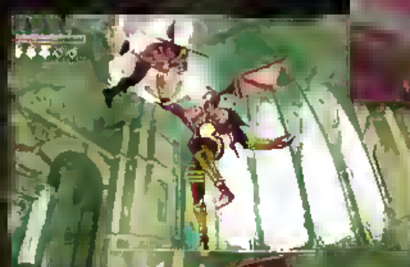
⬅水中から襲いかかるシャーゲルス。新たなる武器・水中銃で迎え撃て！水中で接近戦は無謀すぎる。

舞い降りるアルマ重鬼卿

大聖堂に辿り着いたハヤブサの前に、いままでの魔神とは比較にならない力を持った、アルマ重鬼卿が降り立った。そこにあるのは絶望……。



⬆髪のような触手を束ね、戦闘モードに突入するアルマ重鬼卿！



⬅これまでの魔神とは比較にならないほど、圧倒的な力を持っている。並の技では勝てないぞ。



➡アルマ重鬼卿は強靭な肉体だけでなく、強力な魔力も備わっている。パーフェクトな生命体だ。

地下墓地に仕掛けられた罠の数々

このチャプターには、さまざまな罠やギミックが仕掛けられている。一歩一歩慎重に、どこへ向かうのか理解していないと苦戦するだろう。冷静な判断が大切だ。



⬆謎の扉に刻まれた赤と青の模様。この模様が、扉を開けるための重要な手がかりとなるのだ。





⬆➡危険一杯の鉄球に触れれば、奈落の底へ向かうことになる。鉄球を避けても、弓を持つグールとのコンビネーションは危険。



⬅罠を潜り抜けて進むと、まるで王族でも眠っているかのような綺麗な装飾が施された棺を発見。この中にも重要なアイテムが隠されているようだが……。

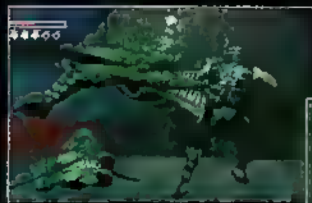


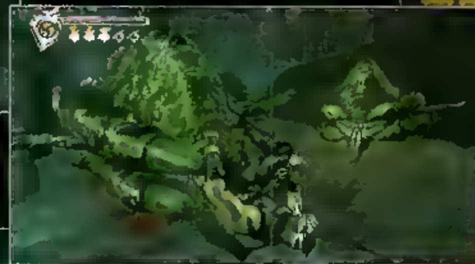
➡棺の中から、なんとも不思議な遺物を発見。いったいどこで使うのか？　いまのところまったく不明である。

新アクション"水中戦闘"

以前からその存在は知られていたが、多くの情報は公開されなかった水中戦闘。後半チャプターでは、水中で魔神と戦うこともあるようだ。

詳しくは判明していないが、水中では操作方法が異なるようで、ハヤブサでも自在に動き回ることは不可能。通常の攻撃も難しいので、水中銃を手にして戦うことになる。連続攻撃などなさそうなので、厳しい戦いになりそうだ。以前掲載した画像には酸素ゲージのようなものがあったのだが、今回はそれが見あたらないが、これは？



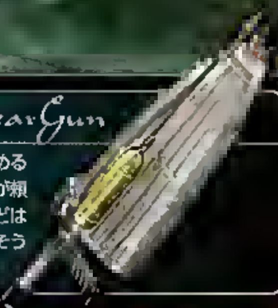


⬆➡水中では、巨大なエビが変形したと思われる異形の生物、シャーゲルスが棲息していた。自由の利かない水中で巨大なハサミに捕まったら、脱出は困難だ。



➡自由の利かない水中では、いくら龍剣でも戦うことは困難だ。水中の怪物に唯一対抗できるのが、この水中銃であろう。

水中銃　SpearGun

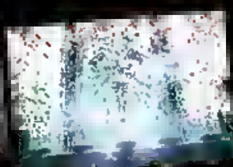


強力な槍を飛ばし、水中での殺傷能力を高める水中銃。自由に動けない水中では、この武器が頼りとなるだろう。現在のところ、入手場所などは不明だが、水中戦突入まえには手に入れられそうだ。地上で使うことはできないのかな？

超越した能力を持つアルマ重鬼卿降臨する

大聖堂のステンドグラスを突き破り、神々しく舞い降りたのはアルマ重鬼卿であった。重鬼卿とは位の高い魔神のことで、その力はいままでの魔神とは比べものにならないほど強力だ。打撃による攻撃や、ハヤブサを掴み上げて叩きつける強烈な投げ、魔力を使った遠距離攻撃と一分の隙も見あたらない。翼を持っていることから、空中からの攻撃もありそうだぞ。







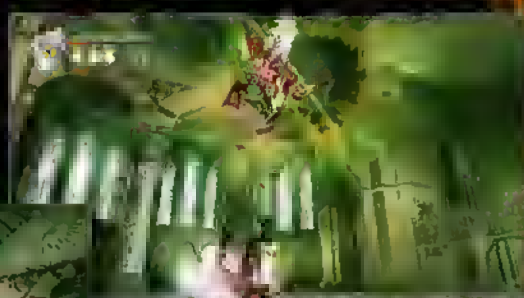


⬆静寂に包まれた大聖堂の中に、ステンドグラスを突き破り突如舞い降りたアルマ重鬼卿。壮絶な一戦が幕を開ける！



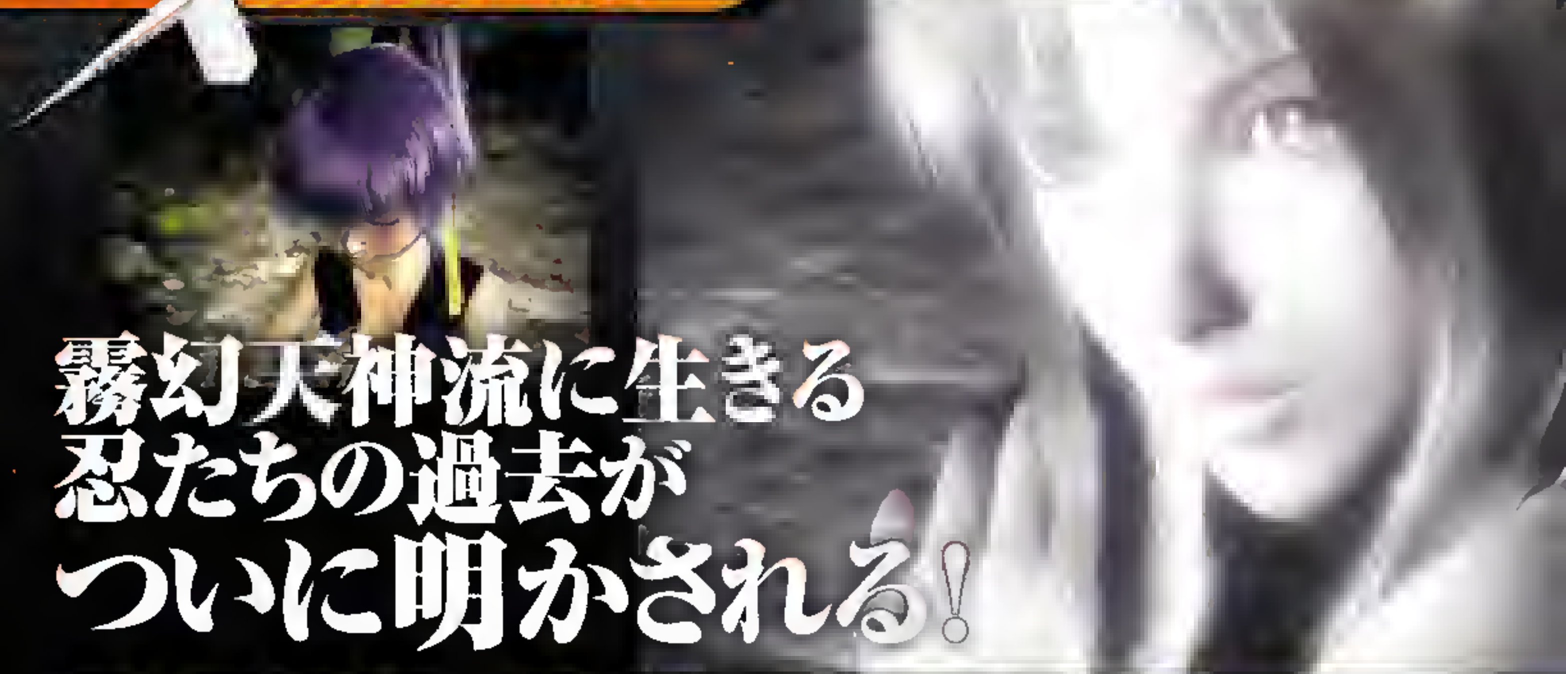


⬅強力な魔力を操り、光の弾として飛ばす遠距離攻撃。遠距離戦では分が悪そうだ。接近戦を挑むしかないのか。





⬅⬆強烈な投げ技"マリオネット"が炸裂。もっとも注意しなければならない技だ。ジャンプで逃げろ！



霧幻天神流に生きる忍たちの過去がついに明かされる!

DEAD OR ALIVE ONLINE



今回、ついにオープニングムービーの映像を入手！新ステージと新コスチュームの情報も盛りだくさん！

A action

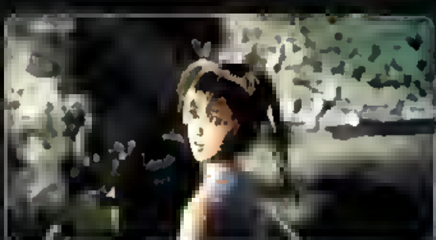
タイトル	デッドオアアライブ オンライン		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	3月25日発売予定	価格	8600円（税別予価）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック名	未定 / 対象年齢 未定	システム対応	5.1ch HDTV [illegible]
その他	ワイドテレビ対応		



⬆新ステージのTHE FIREWORKSでは'階段落ち'が発生する。気を抜けないぞ！

かすみとあやねの歴史をひもとく美麗オープニングを大公開!!

かねてより話題にのぼっていた、かすみとあやねの過去が語られるオープニングムービー。その冒頭部分がついに明かされる！ このムービーには、17年まえに霧幻天神流の里で起きた悲劇と、これを発端とするふたりの半生が織り込まれている。なお、紹介するものは一部であり、そのさきの物語もまだまだ用意されているのだ。仕上がりに期待！ さらに完全新作の2ステージと、6人が身につけるコス8着を公開するぞ。



完成が待ち遠しい必見 MOVIE

かすみ、あやねを始めとする霧幻天神流の豪華キャストが総出演！ 初めて"絵"として登場するキャラも。



続々届く新たな COSTUME

見慣れた継承コスチュームも、新作と見違えるほどのクオリティー。新旧含めて大量の新着コスをお披露目！



これまでの常識を破る STAGE

闘いを加熱させる新ギミックと至高の映像美で迫る、『DOAO』オリジナルステージふたつを徹底紹介！

「まだまだ作り足りない」『DOAO』が目指す遥かな地平

語り手：Team NINJAリーダー板垣伴信氏

「NINJA GAIDEN」の開発が終わったものの「DDAO」もありホッとひと息つくヒマもない、Team NINJA板垣氏にインタビューを敢行。コスやステージは着々と上がってきているようだが、まだまだ見えていない部分も多い。新規ステージの意味合い、ストーリー、コスチューム、Xbox Liveとさまざまな視点からお話を伺ってきたぞ。

ストーリー、コス Xbox Liveはどうなる？

——以前、こっそり見せてもらいましたが、いよいよオープニングムービーが誌面に公開されましたね。

板垣　あれはごくごく一部なんですよ。今回紹介したのは冒頭部分ですね。非常によく仕上がったと自負しています。買っていただくファンのために、これ以降はお見せできませんけど（笑）。完成するまでに1年くらいかかったのかな。ふつうは3ヵ月くらいでできあがるものなんだけど、気合いを入れて作りましたから。僕は絵は描けないんで文字のプロットと設定、ディレクションを担当しました。お楽しみに。

——あやねのコス1がいままでのもの（忍装束リボン）から変わるんですね？

板垣　変わります。画が腰のところについている忍装束（紫）になります。何となく変えてもいいかなって思うところがありまして（笑）。

——ほかのキャラクターのコス1が変わるという可能性もあるんですか？

板垣　ブラッシュアップ的に言えば全部変わっているんですよ。でもデザインだとすると……どうだろうなぁ。いまは「NINJA GAIDEN」で頭がいっぱいなんですよ（笑）。「DDAO」は、いまデザイナーが素材をとにかく上げてきている段階ですから。大量に用意していますよ。ステージもコスも。

何しろ今回のライバルは「DOA3」ですからね。いろいろな面で前作を意識した内容になっています。

——オンラインでの対戦がこのゲームの肝ですが、要のホールドシステムはどうなるのでしょうか？「DOA2」では2方向入力でしたよね。

板垣　そこはまだ考えていません。考え始めたら一瞬で決めると思いますが。2方向入力だとネットで対戦したときにやりにくいかもしれませんね。ゲーム性から考えるなら1レバーでオーケーだけど、2レバーだとダメージが高いとかね。ああそれは「DOA3」か（笑）。

——「DOA2」でなく「DOA3.5」のような感じもしてしまいます。

板垣　3.5というよりは、まったく違う方向性で3を作っているような感覚です。これらが融合されて「DOA4」が生まれてくるんでしょうね。もちろん「DOA4」は「NINJA GAIDEN」の技術も活かしたものになりますよ。

新ステージに 新ギミック？

——「DOA3」とはまったく違った海岸ステージが入りましたね。「DOAX」っぽい印象もあります。

板垣　ビーチは入れたいステージなんですよ。定番ステージですからね。今回は遠浅になっていて遠くの島に行けるほか、いろいろと考えています。「DOA3」では見えない壁が近くにあったりしましたが、今回は別の方向で作りこんでますので期待してください。

——ファイヤーワークスもありますし、これからどんどん新しいステージが増えていきそうですね。

板垣　例によって何でここまで増やすの？っていうくらい、いまも作っていますよ。ステージに関してはいろいろなギミックがあるのが楽しいですよね。いままでの落ちる、爆発するといったものに加え、斜面を転がり落ちるものを入れたのもその理由です。作っていて楽しいものは、遊んでも楽しいですよ。

どこまでやるかという話になるけど、やはり「DOA2」に留まらないものに仕上げたいですね。Team NINJAにはやりたがりの人間が多くて、それをやめろとは僕の口からは言えませんね。

——階段落ちはあくまでデンジャーなんですか？あそこでタッグコンボを入れられて、すごいコンボ数を稼げるとか想像してしまいます。

板垣　純粋なデンジャーゾーンです。落ちるというギミックの変形ですね。壁際で投げを入れると特殊モーションの壁投げにかわるように、斜面でも何らかの変化を与えたらおもしろいかもしれませんね。

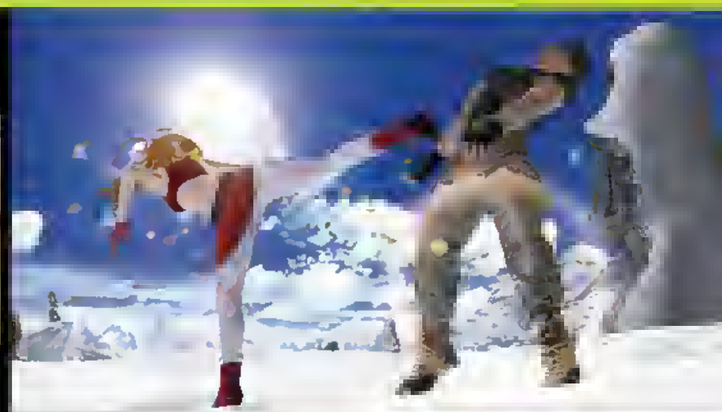
——現在（2月16日）の完成度はどれくらいでしょうか？

板垣　以前も言ったとおりクオリティーとしては100パーセントです。全体を見ると、分母が限りなく大きくなりそうなのでそのぶんを考えると……70パーセントくらいじゃないかな。

2作品の魅力とバトルコンセプト

最新最強のグラフィックで生まれ変わった「DOA2」に目が奪われがちだが、『DOAO』にはセガサターン版の「DOA1」も収録されている。この2作品は映像面だけでなく、ゲームシステムも大きく異なり、対戦での狙いや戦術にも明確な差異がある。各作品の持つ魅力と基本戦術を再確認しよう。シンプルながら強烈で独自性の高い「DOA1」の闘いは、未体験プレイヤーに新鮮な感覚を提示してくれるはずだ。





↑←セガサターン版「DOA1」の発売は7年、「DOA2HC」ですらすでに4年まえだ。ハードと技術が進歩したからこそ、今回実現できたことも少なくないのだ。

セガサターン版『DOA1』でよみがえる興奮

ホールド、パンチ、キックの3ボタン仕様で、ガードはレバーで行う。ホールドに成功しても、与えるダメージは少ない。そのかわり、有利な状態で攻めを継続できる。ダメージは全般的に高めだ。



↑リング中央以外は地面一帯が爆発エリアで、受け身が必須。一部投げ技の威力もアップする。



→読み勝ちが続くとあっという間に勝負がついてしまう。

すべての原点！

Xbox版『DOA2』でわき上がる感動

操作系が整備され、ホールドボタンは多彩な用途のあるフリーボタンに変化。デンジャーゾーンの多様化、タッグモードの実装、ホールドシステムの改革などが、奥深さと爽快感を大幅に引き上げた。





←↑Xboxのハイクオリティーな映像は、1999年当時以上の感動を生む！通信対戦とUPS、オープニングなどの新要素も満載される。

無窮なる美学



Xbox版『DOA2』 かすみとあやねの過去を綴る衝撃映像!? オープニングムービー

11年の歳月が宿した異父姉妹の光と影

『DOA2』の冒頭に流れるオープニングムービーの映像が到着！ かすみとあやねを主人公にしたこの物語によって、霧幻天神流一族の悲しい過去が明らかに！ 映像の美しさよりもストーリー自体に注目したい。

今回公開するのは、オープニングムービーの前半部分。ここではあやねが主人公として描かれ、悲しい出生の秘密と、忍となることを余儀なくされた9歳までの物語が静かに語られる。生まれたときから里へ入ることを許されなかったあやねと、頭首家の長女として何不自由なく育ったかすみ、このふたりの対照的な日々の暮らしが、彼女たちの意志に関係なく、のちに修復できない溝となっていく。



ふたりの過去が明らかに!!

←霧幻天神流の血族を支配する伝統と慣習。同じ母を持つ姉妹でありながら、かすみとあやねの扱いはまるで違う。

霧幻天神流 人物相関図

天神門
- 武雷(ぶらい) ―親子― 紫電(しでん)
- 紫電(しでん) ―夫婦― 菖蒲(あやめ)
- 紫電・菖蒲の子：疾風(はやて)、武雷(かすみ)
- 武雷(ぶらい) ―兄弟― 雷道(らいどう)

破門
- 雷道(らいどう) ―過ち― 菖蒲(あやめ) → あやね

覇神門
- あやね ―師弟― 幻羅(げんら)

疾風で18代目を迎える霧幻天神流は、天神門とこれを裏から支える覇神門からなる。前頭首の紫電と菖蒲の嫡子が疾風とかすみで、ムービーは紫電の時代の出来事を綴ったものになっている。里から追放された雷道が、彼らに災いを運ぶ！

霧幻天神流とDOATECの因縁

DOATECの超人開発計画がシリーズの大きなテーマ。かすみのα計画、疾風のイプシロン計画、幻羅のオメガ計画と、霧幻天神流ばかりが狙われている。

SCENE1 断たれる絆



川で遊ぶかすみとあやねの前に、謎の男たちが現れる一幕からムービーは始まる。彼らは霧幻天神流天神門の従者で、おてんばでいつも手を焼くかすみを連れ帰るために来ていた。従者たちはあやねに侮蔑混じりの一瞥をくれると、いっしょに捕ったヤマメを放り投げて帰っていった。

川で遊ぶふたりの前に現れたのは?



←↑霧幻天神流の里から、かすみを捜しに来た下忍たち。その背に隠れるあやね。



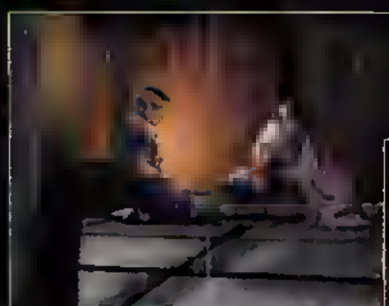


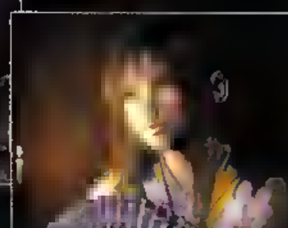
魚を投げつけられ、寂しそうに見送り……

➡「これでも持って帰れ」と放られた魚を拾い、かすみの背を見つめる。

かすみ6歳 幸福に満ちた団らん

17代頭首・紫電の家に生まれたかすみは、母・菖蒲、兄・疾風と幸せな日々を送る。絵合わせで兄と遊ぶシーン。

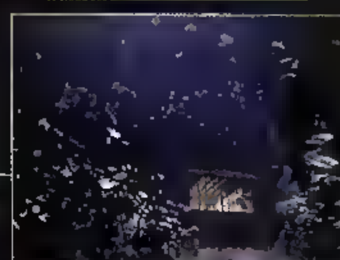


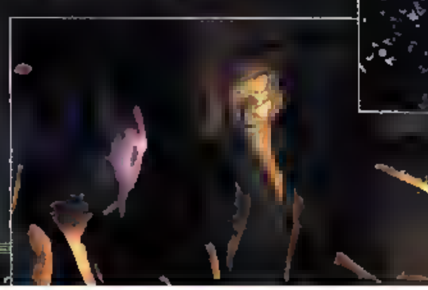


↑はしゃぐ兄妹を見守る母・菖蒲の胸中には、やり切れない"あの子"への想いが去来しているのか……。

あやね5歳 里はずれのあばら家にて

あやねは天神門、覇神門の双方から疎まれ、里のはずれにある家で育ての爺と慎ましやかに暮らしている。さっきかすみと捕ったヤマメを、爺に焼いてもらった夕飯時のひととき。





←↑里に入ることを許されない5歳のあやねは、まだその理由を知らない。夜の帳が下りた里の静寂を雨音がかき消していく。

SCENE2 忌まわしき過去



ムービーはさらに5年まえの雷鳴轟く夜へ。かすみを生んで間もない菖蒲を襲った忌まわしい出来事の記憶がフラッシュバックする。望まれぬ第三子・あやねの出生には、霧幻天神流に災いをもたらす男・雷道が関わっていた。

CLOSE UP

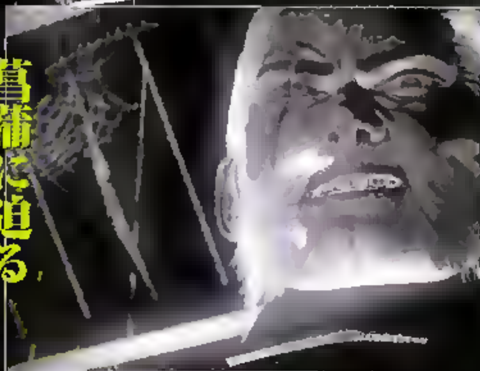
雷道らいどう

「DOA1」のラスボスとして登場した、霧幻天神流を破門された忍。その理由が17年まえの過ちゆえであったかは定かではない。DOA大会で、強者を求め待ち伏せる。



←いろいろなキャラの技を持っていた。「DOA1」の決勝相手。

菖蒲に迫る歪んだ狂気



→菖蒲の前に現れた雷道の独眼は、すでに人ならぬ光を湛えていた。

悪夢がよみがえる！





←↑菖蒲の深層に眠るモノクロームの記憶。17年まえの悲劇が明らかに！

CLOSE UP

疾風はやて

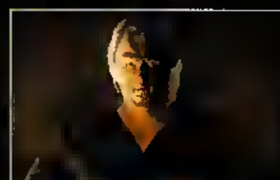
かつて半死半生の目に遭い、のちにイプシロン計画の実験体にされて記憶を失った天神門18代頭首。「DOA2」ではアインとして、「3」では記憶を取り戻して参戦。



←「DOA3」では本来の力を取り戻し、忍術も使う。

SCENE3 影を纏う少女

あやねが初めて里に入ることを許されたのは9歳のとき。幻羅のもとで、天神門を守る覇神門の忍として育てられることになった。あどけなさが残るなかにも、覚悟と決意を感じさせるあやねは、何を思うのか？



←若かりし幻羅。面の下にはどんな表情が？

里の重鎮たちが集う







←↑あやね入門の儀が行われる。それを見守る10歳のかすみと16歳の疾風。

↑→目の前で起きていることの意味をよくわかっていないかすみ。これに対して、毅然とした表情で臨むあやねの眼光は鋭い。ふたりにはすでに亀裂が？

CLOSE UP

幻羅げんら

あやねの師であり、養父でもある覇神門頭首。やがてDOATECに捕えられ、オメガ計画の犠牲者となる。「DOA3」では超人化して暴走する幻羅がボスとして出現。あやねの手によって弔われた。



↑「DOA3」の最終戦に登場。バトルの演出も独特だった。

忍として生きることを宿命づけられたあやね運命の日！





NEW STAGE 1

地獄の階段落ちを取り入れた完全新ステージ

THE FIREWORKS

今回紹介する新ステージはふたつ。そのうちのひとつが、打ち上げ花火が美しいTHE FIREWORKSだ。落下型デンジャーの変化形、"階段落ち"の導入によって、これまでに類を見ない危険極まる闘いが展開される。



THE FIREWORKSの大きな特徴が、ステージ名にもなっている花火。黄昏の空に散る大輪の軌跡と残響音が、しみじみと日本の夏を感じさせる。そしてもうひとつ、上層と下層をつなぐ50段もの階段に注目！ここから落とされると下層まで一気に転落し、戦線復帰が困難なほどの大ダメージを受けるらしい。風流な見た目とは裏腹に危険なステージだ。

THE FIREWORKS全景

縦横に柱を組み固めた懸造り（かけづくり）が清水寺を思わせる、和風の巨大木造建築。しかしそこから張り出すのは"舞台"ではなく50段の階段だ。上層と下層に分かれており，高低差はかなりある。



←典雅なる全景。ふだんは観光客や参拝客も訪れそうな雰囲気。

上層



→段を背にすると階段落ちの恐怖が！ ここでの攻防はとくに慎重に。

狭い高台での スリリングなバトル

上層は比較的狭め。花火見物と洒落込みたいところだが，そんな余裕はなさそう。階段をめぐる位置取りが非常に重要だ。



CHECK! 落下でのKOも選べる

他機種版『DOA2』では、落下型デンジャーのダメージで勝負はつかなかった。しかし『DOAO』では、『DOA3』同様にKOできるシステムも選択可能になるぞ。



←オンにすれば落下が勝負を決める。

下層



←下層も左右幅は狭いので衝突注意。危険な仕掛けはないようだ。

階段へ通じる 境内の細道で決着！

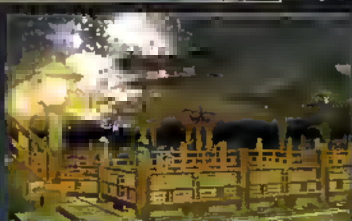
階段を経由してたどり着く下層は細長いフィールドになっており、鳥居なども見える。上層よりは安心して闘えそうだ。

CHECK! 専用モーションに注目

階段落ちが発生すると，これまでにない専用モーションで落下していく。食らったほうはたまったものではないが，発売されたらじっくり見てみよう。



←後方にのけぞってそのまま転がる。



衝撃の落下シーン！ 急斜面をまっさかさま

階段落ちを連続写真で紹介！ ハヤブサの我王掌を食らったバイマンが，急角度の階段を勢いよく転落していく。落下型と同じならダウン技，爆発型（壁型）と同じなら吹き飛ばし技で発生するが，これはやはり落下型？



階段そばで吹き飛ばされたら人生下り坂

50階段を転げ落ちて下層へ一直線

↑ゴロゴロと50階段を転がっていくバイマン。これでどのくらいのダメージを受けるのか気になるところだ。落下ダメージによるKOあり，を選択していると，これで勝負が決まってしまうことも多いもしれない。

生き残れるのか!?





おつぎの新ステージは、地平の彼方まで透きとおるような遠浅の海が広がる，ビーチ2004だ。『DOA2』以外のシリーズ作品すべてに存在していた海岸ステージが，最新技術で復活！ このステージなら、水着のコスチュームも似合いそう。かすみの"りんどう"と逆のパターンで、『DOAX』のアレンジコスがあるかも！ かなり広く、専用の仕掛けもあるらしいので大いに期待したい。



NEW STAGE 2

日差しがまぶしい常夏の島 ビーチ2004

新ステージふたつ目は、『DOAX』を連想させる常夏の海で闘うビーチ2004。青い海に白い砂浜、さんさんと降り注ぐ日差しを背景に、開放的な気分で闘いを楽しめるステージだ。



←バカンスも似合いそうな大海原。このステージなら軽装のコスチュームも似合うよね。



ビーチ2004全景

一面の海と，ヤシの木が点在する足場……仕掛けだけを見れば空中庭園を連想させる部分はあるが，風景から受ける印象はまったく別もの！ 全体の広さなど、気になる要素は山ほどある。

点在する小島



➡オブジェクトとしてはヤシの木とヨットがある。遠くに見える岩礁地帯にも行けるのだろうか。



ヨットに激突する？

陸地へと続く海岸から、遠くの岩場と点在する小島を一望できる。いたるところにヨットやヤシの木が設置されているが，これにぶつかることもあるのか？ 海は当然スリップ地形だろう。

CHECK! 新たな仕掛けを搭載!?

ステージ全体を見渡したした感じだと，仕掛けとしては水上全域のスリップ型，ヨットなどの壁型デンジャーゾーンが連想できる。しかし，このステージだけの仕掛けも用意されているらしい。このビーチには，いったいどんなギミックが存在しているのか!?

CHECK! 『DOA3』とも『DOAX』とも違う最新版ビーチ

『DOA3』や『DOAX』にもビーチのステージはあった。今回のビーチ2004もそのアレンジバージョン？と思いきや、そのどちらともまったく異なる様相を呈している。2作品のビーチと見比べてみてほしい。ここでどんな闘いがくり広げられるのか楽しみな限りだ。

『DOA3』BEACH



➡水際までは移動できたが、海の中に入ることはできなかった。昼間と夕暮れのふたつの時間帯があった。

『DOAX』プライベートビーチ



⬅森の先にある秘密のスポットで，ザックとティナちゃんのお気に入り。ブランコに乗るグラビアを見ることができた。

はてしない広さ！

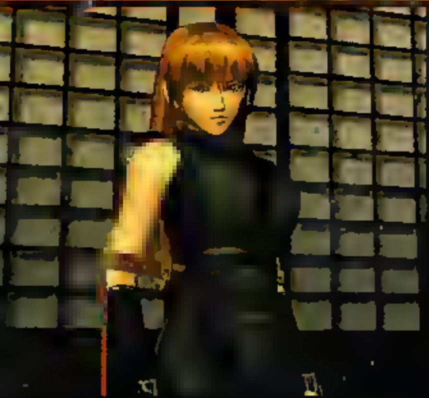
見渡す限り遠浅の海が広がっているビーチ2004。バトル画面を見る限り，さまざまな場所で闘うことが可能なようだ。見た目だけでなく，実際のスケールも相当なものであることがわかる。



遠浅の海



➡ヤシが生える小島で闘うティナとバイマン。現在の地面が安全かどうかの確認はしっかり。



続々到着

今回も大量に届いた新着コスチュームを大放出！

COSTUME MUSEUM

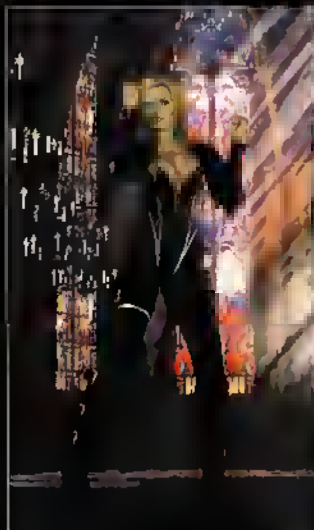
最後はお待ちかねのコスチュームを大公開！ 定番ものから完全新作まで、8種類の新着コスチュームをお届けしよう。彼女たちを実際に動かせるようになるその日は近い。それまでもう少しだけ我慢だ。

今回新たに届いたのは6キャラクター8着のコスチューム。日増しに個々の完成度を高め、量も増え続けているコスチュームの最終形に期待。

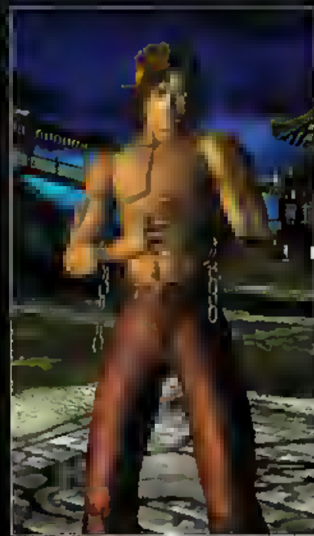
ティナ TINA

ボンテージ

『DOA1』から収録されてきたネコミミのボンテージが復活！ かつては最初に入手できるCOS3がこれだった。このあたりの取得順にも変化はあるか？



↑尻尾とネコミミがチャームポイントのセクシーボンテージ。小物も充実の完成度。



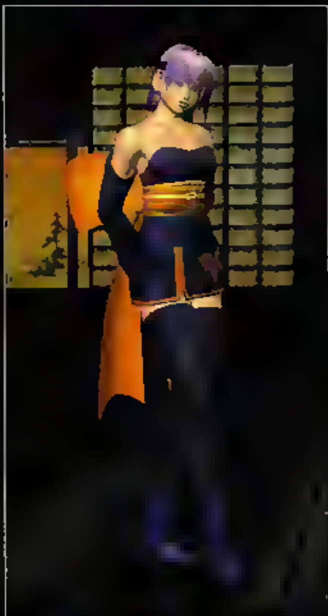
↑これもティナのボンテージと同様，最初のエクストラコスチューム -COS3だった。

あやね AYANE

忍装束（リボン）

あやねといえばやはりこれ！ 定番の忍装束（リボン）コスが登場だ。胡蝶の刺繍と腰の大きなリボンが特徴の正式コスチュームをじっくり鑑賞しよう。しかし，『DOAO』ではどうやらこのコスがCOS2以降になるとのことだ。





↑→『DOA3』以外、歴代シリーズ作品はすべてこれがCOS1だったが，今回は変更に。

アイン EIN

イプシロン

イプシロン計画の犠牲者となり，記憶喪失のまま捨てられた疾風ことアインの実験体コスチューム。のちに彼はヒトミ一家のもとで空手を修得する。

かすみ KASUMI

忍装束（黒）

おつぎはかすみの忍装束（黒)。里の追手から逃げ、なおかつ疾風を追い続ける-----そんなかすみの，抜け忍らしい立場をよく表現した，落ち着いた配色のコスチュームだ。これで既存の忍装束は、『DOA2HC』で加わった黒&赤を除き，すべて出そろったことになる。従来はCOS3だった忍装束（桃）の色違いバージョンだったが今回は？





←↓あやねに勝利時のデモもバッチリ！

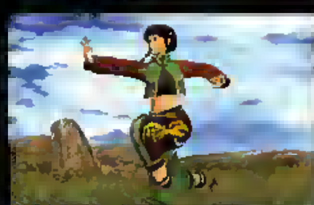


←動きやすそうな薄手の布地に半袖姿。忍装束にも夏服がある？ THE PRAIRIEにて。

レイファン LEIFANG

拳法着（緑）

こちらはレイファン嬢の元COS3，拳法着（緑）だ。チャイナドレスのような派手さはないものの，質実剛健な太極拳のイメージにピッタリの中華服。独特のカラーリングと側腿部にあしらった鳳凰の刺繍、おヘソがポイント。





↑少しずつデザインを変えながら受け継がれてきた拳法着は，種類も豊富にある。





かすみ KASUMI

忍装束（白＆金）アレンジ　NEW

ついに届いたつぎなる新作コスチュームはかすみちゃんの忍装束。『DOA2HC』ではCOS8だった，白＆金のアレンジにも見えるが，あちらも独立して存在するのか気になるところ。忍装束というよりは，王宮貴族のような雰囲気を漂わせる豪華で高級感に満ちた衣装だ。これがベストマッチのステージもあるか。

金のアクセサリーが豪華な忍装束最新モデル



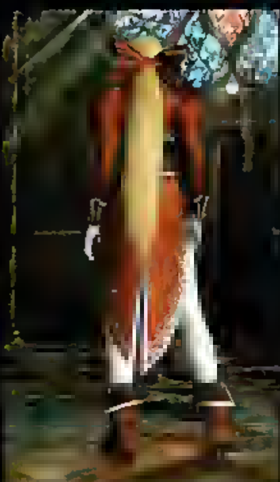


エレナ HELENA

拳法着（赤）

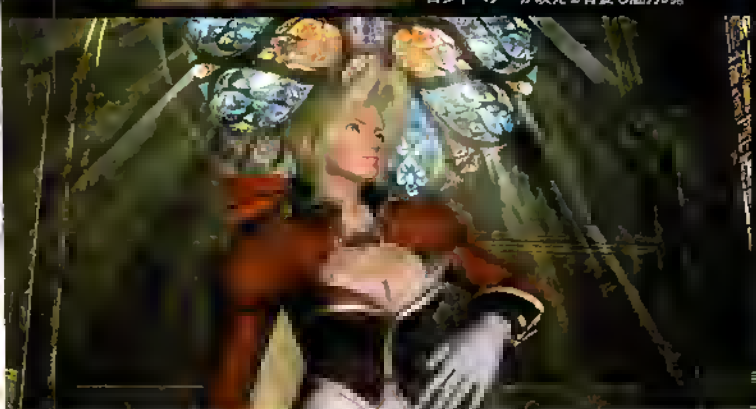
エレナのコスでは2着目となる正式コスチューム，拳法着（赤）も届いたぞ。鮮やかな紅と白のコントラストと，ドレスのようなデザインが彼女の高貴な性格を反映しているかのよう。

ついにCOS1が到着！



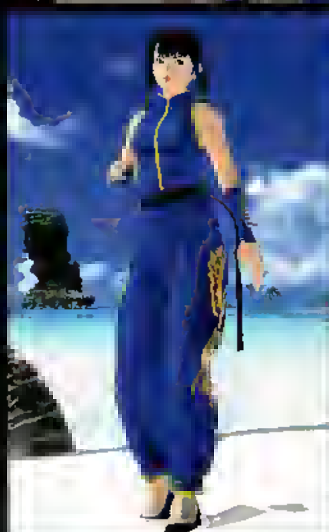


←↑↓COS2の拳法着（白）とともに，エレナらしさをもっともよく表わしている拳法着（赤）をついに初公開！ リボンで束ねられたブロンドヘアーが映える背姿も魅力的。





↑↓チャイナ服（青）や拳法着（緑）よりも機能性を重視したデザイン。こちらのほうが闘いのための衣装としてはしっくりくる。



レイファン LEIFANG

チャイナ服（DOA1）

一見チャイナ服（青）を思わせるレイファンのこのコス，じつは『DOA1』のCOS6だったチャイナ服なのだ。チャイナ服（青）よりスポーティーなデザインで半袖になっているなど，よく見ると違う部分は多い。『DOA1』で遊べば，時代の進歩が如実にわかるはずだ。

復活を遂げた懐かしのクラシックコスチューム

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第20回 『DOA』キャラの謎を解く その10
Team NINJAのボスキャラクター論

前回のリサでメインキャラクター編は終了したが、『DOA』には忘れてはならぬボスキャラも存在する。Team NINJAがボスキャラに込めた意味とは、いったいどんなものなのだろう？

キャラクターに焦点を絞った特集もいよいよ最後となる。ボスキャラクターたちの紹介だ。『DOA』シリーズのボスというと、初代の雷道を除けばどれも特殊な演出が施されているのが特徴だ。なぜ一般的な格闘ゲームのボスとは違った対戦システムを採用するのか？ キャラ創造秘話とともに、Team NINJA板垣伴信氏に伺ってきた。



←雷道、万骨坊、幻羅……。3つの邪悪なる存在がDOA大会の最後の敵として立ちはだかる。彼らは、いかなる思いで生み出されたのだろうか？

ボスの存在感を重視した幻羅との対戦システム

――今回はキャラクターシリーズ最後ということでボスでいきましょう。

板垣　ボスキャラと言えば、まずは『DOA3』の幻羅ですね。あれはかっこよく仕上がったと思います。

――しかし対幻羅の特殊な対戦システムは賛否両論でしたね。

板垣　僕らが採っているアンケートでは意見が3つに分かれていましたね。ひとつは、幻羅戦まで『DOA3』の格闘システムで闘ってきたのに、最後で違うシステムになってしまったらそれまでに培ってきたテクニックを活かせないじゃないかという意見。もうひとつが、まあこの程度のボス戦ならクリアーするのも簡単だし、作り手の意図することもわかるので、許容範囲内だという意見ですね。最後が、Team NINJAだからボス戦は何かやると思っていた（笑）、という3つです。

なぜ幻羅戦をあの形にしたかというと、ボスはデカくなくてはいけないという考えからです。それはビジュアルとしてではなく"圧倒感"という感覚の問題ですね。けっきょく、格闘ゲームのデフォルト視点ではボスキャラを物理的にいくら大きくしたところで、タカが知れてるんです。「ああ、大きいキャラだね」レベルで終わりというか。だからやっぱり物理的な大きさより、インパクトというか、感じかたというかね。そういうところを作りたいわけです。たとえば『NINJA GAIDEN』の化石竜との戦闘にしたところで、あれは主観的な視点で遊ぶからこそ迫力があるわけで、横からだとああは感じられないですよ。

アングルをつけたカメラというのは、ずっとやりたかったんですが、つねに企画のチーフに却下され続けてきまして（笑）。『DOA2』まではやはりアーケード用格闘ゲームなので。ラスボスって隠しとして使用キャラにする可能性があったから、妙なカメラ専用のキャラにするわけにもいきませんでした。その点『DOA3』は家庭用オンリーでしたからね。

――『DOA3』が家庭用に特化することで、ようやく採用されたわけですね。

板垣　そうですね。コンセプト的にはもっとやっちゃうつもりだったんですが、あの程度にしました。当初は幻羅が4身分裂してキャラを取り囲んで回転しながら、さまざまな呪文で同時に攻撃してくるようにしたかったんですよ。5.1chの環境で子供がプレイしたら、怖くて泣きだすくらいの恐ろしい雰囲気を目指してたんですが（笑）。でも処理が回らなくて諦めました。

幻の9キャラ目 雷道制作秘話

――雷道は幻羅や万骨坊と違って対戦方法はわかりやすいキャラでしたね。技に関しては流用が多かったですが。

板垣　雷道は、当時8キャラ目を作るのに苦労していたぐらいだから大変でしたよ。しかたがないからいろいろなキャラクターの技を流用することになったんだけど、体格がでかいから似合わなくなっちゃって。使い回しの技だけでボスというのも心苦しかったから、何とかオリジナルの技をふたつ、スーパーオフェンシブホールドとして裂空迅雷殺、スーパー投げとして天崩轟雷衝を追加しました。スーパー打撃は加えられなかったですね。意味合い的に防御が不可能になっちゃうから。

――ほとんどの技が流用だから簡単に仕上がったという感じでしょうか？

板垣　そのはずだったんだけど、体格が違うからけっきょくモーションをリサイズすることになって（笑）。だったら、いちから作っても同じだったなと。経験のなさがそこに出ましたね。いまだったら、キャラの体格に合わせてリアルタイムに表示を修正できるプログラムがあるんだけどね。

――Team NINJAが生み出したキャラ

From Readers Illust FREAKS

『NINJA GAIDEN』、『DOAO』とTeam NINJAの2大ゲームがどちらも発売間近！ とは言え『DOA3』のキャラも忘れないでね！



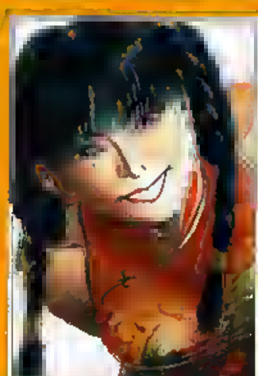
●東京都 三橋 はつみ

出番がない彼女。ちょっとヒマそうです。『DOA4』まで自宅で修行……なんだろうね。



●群馬県 みっともない

ケンカばかりのふたりだけど……。詳細は『DOAO』のオープニングで！



●福岡県 G・N・A

レイファンの新コスも続々公開中！ はやくチャイナボンテージが見たい。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

としては珍しく純粋悪な感じですね。
板垣 悪（あく）というよりはワルをイメージして作りました。でもいろんなキャラクターがいる中で、ああいったバイオレンスを表に出したキャラがいてもいいんじゃないかなって感じです。『DOAO』のムービーに出てきますから、そちらもお楽しみに。
――アーケード版は雷道の登場時にエフェクトがかかりますが、DDATECによって改造されているなんてことも？
板垣 彼は単純に強いだけですよ。戦いを追い求めてそこにいただけで。それは考えすぎというものです（笑）。

ブラー効果はある？『DOAO』で進化する天狗

――『DOA2』のボス、万骨坊といえば、世紀末天狗禍ですね。
板垣 隼流忍術や霧幻天神流忍術など、忍者がある種尊敬の念を持つのが天狗です。その中の堕天狗が世界に禍をもたらすというストーリーですね。
――万骨坊の天狗というのはどこから？
板垣 天狗をボスキャラにしたのは、イメージからです。木の上に止まっているところから降りたって、錫杖を降るという。もともとはアーケード用ですから、はったりが利いてていいかなぁと（笑）。じつは最初は天狗でいいのかと悩んだりしたんですが、いま思えば正解だったかなと。
――プレイヤーキャラとして成立させるのは苦労したのでは？
板垣 それはなかったですよ。モーションの品質が『DOA1』のころとは根本的に違うから。不安定な一本下駄を履きながらあの超人的な動きをするという、カッコイイモーションに仕上げられて満足してます。下段キックホールドなんてとくにそうですよ。ただ対戦時のブラー（残像処理）はユーザーから怒られましたけど（笑）。
――『DOAO』での『DOA2』の万骨坊戦は、どうなるんですか？
板垣 いろいろ考えてますよ。Xboxの性能を活かしたすごい技を足しますから。技というより術かな。こんどはもっと凄いエフェクトにします。ブラーどころの騒ぎじゃない（笑）。

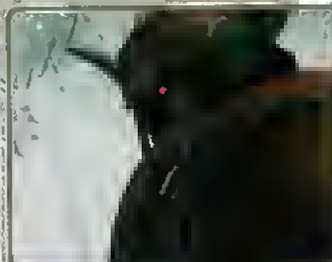
主張するからこそ聞く耳を持つ

板垣 なんにしても安定志向はよくないですよ。これなら皆さん文句ないでしょう的な物作りはしたくないです。そうするくらいなら、たとえばA君とB君が大喜びで、C君は不満たらたらで、D君はどちらでもないっていうようなもののほうがよっぽどいい。はっきり言って全員が文句を言わないものを作るのは簡単です。だけどそんなもの作ってもつまらないし、やってる意味がない。やっぱり人生の一部をかけて作ってるわけですから。
　天狗のブラーも主張の一環ですよね。主張しているからこそ意見を聞く気になります。これが当たり障りのないソフトを作っていたら、ユーザーの声なんて聞かないだろうし、聞いたとしても覚えてないと思います。『DOAX』も『NINJA GAIDEN』もそうですけど、僕らはこれからも一風変わったソフトを作っていくと思いますので。そこには僕らの主張が入っていますから、ユーザーの皆さんにはそれに対する声を返してもらいたいですね。
（2004年2月16日収録）

DOA CHARACTER HISTORY
#10 BOSS CHARACTERS

雷道 霧幻天神流17代頭首になるはずだった男、それが雷道である。しかし、彼の持つ力はあまりに凶悪すぎた。弟の紫電が頭首の座に就くのは、当然のことだったのだろう。彼は何のためらいもなく里を離れた。長い年月が経過し、彼はひとつ忘れ物をしたことに気づいた。霧幻天神流凶殺・裂空迅風殺――一子相伝のみが許された技は、甥の疾風が継いでいるはずだった。再び、里に強風が吹き荒れることになる。
万骨坊 天狗界のならず者。最高位の天狗、鞍馬山魔王尊を殺害したあげく、禁を破り人界に降下した極悪な天狗。正しくは五百峰万骨坊という。人の世の営みなど毛すじ程度のものでしかない。すべての厄災は万骨坊のなせる戯れごと。この時代に降ってわいた災厄を、のちの世に世紀末天狗禍という。
幻羅 霧幻天神流覇神門の長にして、あやねの師。育ての親でもある。イプシロン、アルファ計画に続くオメガ計画に幻羅が選ばれたのは、はたして偶然だったのだろうか？ 超人開発計画により傀儡とされた幻羅は、みずからの意志で動くことはなくなった。その姿を目の当たりにしたあやねは、己の手で彼を葬り去らねばならぬという、新たな運命を背負うことになる。

RAIDO : DOA1

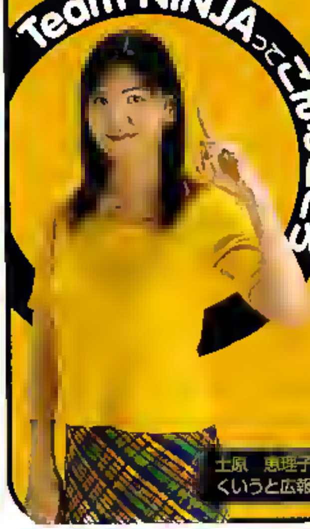
BANKOTSUBOU : DOA2




GENRA : DOA3

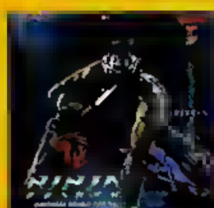
つっちーの Team NINJAってこんなところ

『NINJA GAIDEN』を買うと？



『NINJA GAIDEN』、お待たせしてしまい本当にゴメンナサイ！ お待ちいただくぶん、しっかりクオリティーアップしましたので、もう少し楽しみに待っていてくださいね！ さて、今月はこのコーナーを読んでくれている方だけに『NINJA GAIDEN』のちょっとお得な情報です♪ **その1！** ソフト内に入っているアンケートハガキをキャンペーン期間内にテクモに送ると、超～セクシーなレイチェルポスターが全員にプレゼントされちゃいます。**その2！** 3月にはオリジナルサウンドトラックCDが発売！ 詳しくはコチラを見てね♪→

土原 恵理子 販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。


DISC A


DISC B

NINJA GAIDENオリジナルサウンドトラック
3月4日発売予定／4800円（税別）／テクモ
2枚組で全54曲を収録予定

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！ お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

こたつの中でぬくぬくバレーボール

"かすみちゃんブルー"の予約特典見た!? 『DOAX』ファンなら真っ先に予約するしか！と思ったんだけど、予約できなかったよ(泣)。涙をこらえながら、水着集めに専念するよ。

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール
発売元	テクモ
ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（2003年1月23日）
価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA
制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	8ブロック～
対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch HDTV
その他	プラチナコレクション版：2003年12月11日発売 3800円（税別）

柄が変わる水着を捜して……

今回のコーディネイトで使用したサーペントは、お尻にプリントのある水着。ヒトミが着けると翼をデザインしたプリントなのだが、それ以外の人ではハイビスカス柄となるのだ。キャラクターによって違いの出る水着は、ほかにもあるのかな？



←ヒトミが着ると翼のデザインプリントになるぞ。

オリジナルコーディネイト大募集

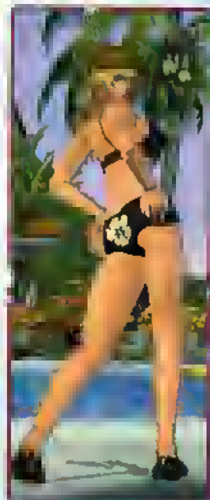
このコーナーでは、オリジナルコーディネイトを大募集！キャラクター、水着、アクセサリーの組み合わせと、コーディネイトのコンセプトを明記して、P113のあて先、「DOAXファッションチェック係」まで送ってきてほしい。



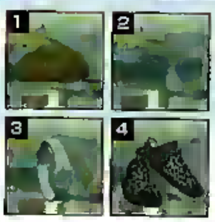
←思い切ったコンセプトのコーディネイトも募集。

ティナ

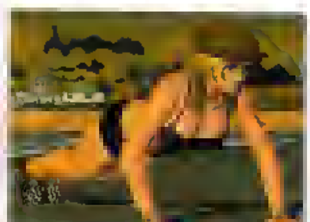


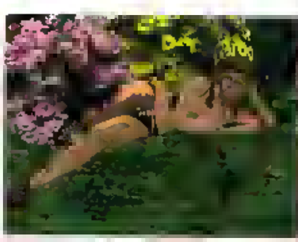






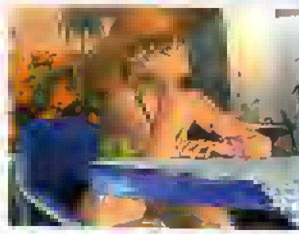
今回はバックプリントに特徴のあるサーペント(ヒトミ/220000Z)をさきに選び、それが似合うモデルとアクセサリーをチョイス。ウェスタンストローハットを使おうか迷ったが、おもしろみがないのでキャスケットでコーディネイト。ちょっと地味かな。❶ブラウンのキャスケット/5000Z❷大きめのサングラス/4000Z❸アナログウォッチ/27500Z❹ヒョウ柄のスニーカー/25000Z

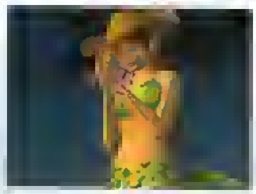


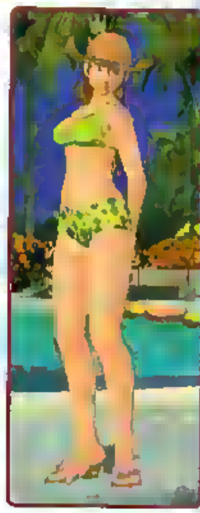


かすみ

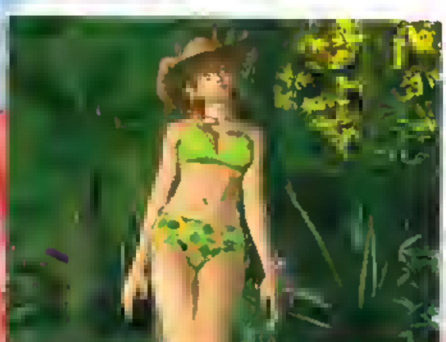


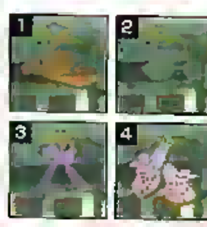






かすみちゃんをコーディネイトしてくれたのは、青森県のP.N.マティチュードさん。コンセプトはハデ&キュート。キウィ（レイファン/50000Z）に負けない小物を揃えて、うまくバランスを取っている。扱いの難しい水着に挑戦してくれてありがとう。❶ウェスタンストローハット/7500Z❷ブロンズ色のメガネ/4000Z❸ピンクのリボン/1000Z❹花のサンダル（ピンク）/15000Z





Xboxタイトルを手がける
トップクリエーターによる夢の対談が実現！
『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』や
『ソニックヒーローズ』をリリースしたソニックチームの中裕司氏と、
『NINJA GAIDEN』発売を控えたテクモの板垣伴信氏が、
お互いのタイトル開発秘話を交えつつ、
Xboxの未来を語り合う……!?



Yuji Naka

中 裕司
セガ／ソニックチーム

Tomonobu Itagaki

板垣伴信
テクモ／TeamNINJA

Xを愛する男たち

テレビゲーム初体験はSG-1000でした
板垣

板垣　じつはボク、セガの大ファンでして、最初に買ったゲーム機がセガのSG-1000（*1）だったんです。
中　ファミコンを買おうとして、SGしかなかった……なんていう？（笑）
板垣　当時はゲームのことをよく知らなくて、麻雀雑誌にSG-1000の広告が出ていたんですよ。コンピュータ相手に家で麻雀が遊べるなんてスゴいぞ、これはぜひ買おう！と。そしたらバグがありましてね（笑）。親の30符4翻って11600点なんですが、これが11万6000点になっちゃう。ずっとこれを狙って、ハイスコアを出すのが楽しくて楽しくて（笑）。これ以外にも30本ぐらい買ったかなあ……!?



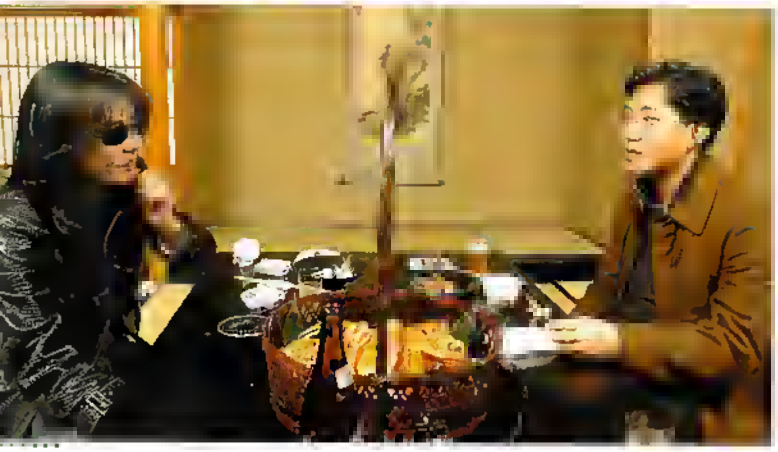
中　SGシリーズ、懐かしいですよね。じつは今日、レベルX（*2）の関係者の方から、イベントで展示していたSG-1000用の『ガールズガーデン』のROMをいただいたんですよ。ボクが最初に作ったゲームなんです。
板垣　どういうゲームだったんですか？
中　「女の子向けゲームを作ろう」という新人研修で制作したものだったんです。ところが上司がいきなり「これ、売ることにしたから」って（笑）。新人が研修で作ったものをいきなり販売ですから、もうビックリしました。女の子が花を20個摘んで、男の子に届けにいくというアクションゲームで、それをハチやクマが邪魔するんです。何でハチやクマが邪魔するんだろう？という疑問もあるんですが（笑）、でもそういうのが当時は許されたし、ファンタジーでしたよね。いまではまずできない。
板垣　あとメガドライブのRPG『ファンタシースターII』もやりました！　でも最後まで解けなくて……。すご～く難しいんだもん（笑）。
中　あの当時はひとりでプログラムをやっていたんですよ。しかも2ヵ月半で組み上げました。
板垣　マジっすか!?　RPGをひとりでプログラム？　2ヵ月半で？　ありえない！（笑）
中　でしょう？（笑）　あのころはひとつのプロジェクトにプログラマーを何人も投入する、っていう発想がなかったんですよ。デザイナーとかは複数いるのに、プログラマーはひとり（笑）。

『バーニングレンジャー』はXbox Liveで作れたらおもしろい
中

中　板垣さんはまだ現場の仕事をやられているようで、いいですよね。
板垣　さすがにプログラムの仕事はもうしていないんですが、調整とかバリバリやってますよ。
中　いまはセガの全タイトルを見なければならない立場（セガ開発本部本部長）になっているので、ひとつのタイトルに注力することがほとんどできなくなっているんですよ……。
板垣　セガさんタイトル全部ですよね？　ものすごい数じゃないですか。うわー、想像したくない（笑）。その仕事をするなら、ゲームを作ってくださいよ。たとえばソニックチームがサターンで開発した、未来世界の特殊消防レスキュー隊が活躍する3Dアクションアドベンチャーゲーム『バーニングレンジャー』の続編とか！
中　いまでも作りたいと言い続けているスタッフがいるんですけどね。Xbox Liveで作れたら、すっごくおもしろいと思うんだけどなー。
板垣　いやもう、ぜひお願いします！
中　そうだ、板垣さんが『バーニングレンジャー』を作りません？
板垣　え？　ボクが？　いやです！　だって遊びたいじゃないですか！　自分で作ったら遊べない（笑）。
――直接プログラマーとして関わったのはどの作品が最後ですか？
中　ボクは1996年に発売したサターン



Xboxはドリームキャスト2になっていたかもしれない!?



のアクションゲーム『NiGHTS』ですね。それ以降は、デバッグするのにプログラムをチェックして、直接プログラムを修正する程度はしてました。

板垣 社長さんがいちばんデバッグがうまいんだ(笑)。

中 でも、最近はそこまでできないですね。時間もそうですが、開発言語がC++になったあたりからほとんど見てないので……。

板垣 ボクは最後にプログラムしたのは、アーケード版『DEAD OR ALIVE』ですね。基板はセガさんのModel2を使って、これのOSを書きました。

> **Xboxは開発ツールが優秀でデバッグしやすい**
> 中

中 『NINJA GAIDEN』のマスターはアップしたんですか?

板垣 いろいろあったんですが、どうにか先日アップしまして。今回はバグが最終的に1万件ありました。

中 ええ? それはすごいですね? ドリームキャスト版『ソニックアドベンチャー』のとき8000件ぐらいあってかなりビックリした覚えがあるんですが、それ以上ですね?

板垣 『DEAD OR ALIVE』シリーズで2000件程度なんですけどね。3Dアクションはホント、ハマリとかコリジョン抜け(*3)とかたくさん出てきますよ。どうしてそうなるのかわからないもの、多くないですか?

中 平面とか歩いていて、いきなりスコーンとキャラが落ちていなくなっちゃうとか? ありますよねえ～! データ上はおかしいところが見当たらないのに、なぜかその場所は下に抜けちゃう……なんていうのが、ホント、あります。あれは謎ですね。

板垣 でも、Xboxはデバックしやすいですよね?

中 マイクロソフトのツールも優秀だし、インテルのCPUだからというのもあるんでしょうけど、バグを突き詰めやすい作りになっていますから、ホントに作りやすい。マルチプラットフォームで作る場合、Xboxでバグを取ると他機種のも取れることも多かったので、便利でしたね。

さらに『ソニックヒーローズ』の場合は、全機種を全世界同時期に発売というのを目指していたんですが、Xboxだとマスター ROM提出は1枚でオーケーなんですよ。ちゃんと全言語作っておけば、あとは本体の地域コードに合わせて字幕や音声が切り替わりますから。これもXboxの便利なところですね。それでも7ヵ国語も同時に作るのは大変でしたけど(*4)。

> **Xbox Liveは思っていた以上に高速で処理できる**
> 板垣

――板垣さんは、『NINJA GAIDEN』のあと、すぐに『DEAD OR ALIVE Online』ですね?

中 オンライン対戦ができるんですよね? オンラインは大変ですよ、検証にすごく時間かかりますから。

板垣 いままさにそれなので、ここはぜひ、中さんにオンライン関係のことをいろいろ教えていただきたいなと思って、この対談を実現してもらったんですよ(笑)。

中 『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』(以下、『PSO』)のときは、大変でしたね。とにかくオンラインのさまざまなチェックに時間がかかって……。どういう流れでどうやったらいいかとか、一連の工程をマイクロソフトといっしょに作り上げていった感じですね。

板垣 ありがとうございます! オンラインまわりはもうできあがっていて、あとは検証を続けてどこまで調整できるか……という段階なんです。

中 遅延は大丈夫なんですか?

板垣 もちろん、どうしても遅くなる部分はありますが、許容できる範囲です。アナログ回線を使うと70ミリ秒(約5フレーム)の遅延が発生していたんですよ(*5)。最初にD/A変換に10ミリ秒、データ送信に50ミリ秒、A/D変換で10ミリ秒、合計で70ミリ秒なんですが、さすがにこれだけ遅れるとかなり厳しい。最初と最後のアナログデジタル変換がなくなれば50ミリ秒なので、それならどうにかできるかな、と思ってXbox Liveで試してみたんです。そうしたら35ミリ秒(約2フレーム)程度だったんです。これならいけるかな、と。ブロードバンドにより回線が太くなっても物理的なスピードは上が



中 裕司 Yuji Naka

セガ 常務執行役員 開発本部長/ソニックチーム 代表取締役社長

84年にセガ入社。全シリーズで3300万本以上の売上を誇る『ソニック』シリーズの生みの親。現在はソニックチームの社長として、セガ開発本部の部長として手腕を振るう。

*1 SG-1000

ファミリーコンピュータと同時期の1983年7月に発売された、セガの家庭用ゲーム機。本体デザインを改良したSG-1000Ⅱが1984年7月に、グラフィックやサウンド関連を大幅にパワーアップして、SGシリーズのソフトもそのまま動く上位互換機SEGAマークⅢを1985年10月にリリースする。



↑ホビーパソコンSC-3000から、キーボード部分をカットしてゲームに特化したのがこの機種。

*2 レベルX

ファミコン発売20周年を記念して、テレビゲームの歴史などをまとめた展覧会。東京都写真美術館にて、2003年12月4日から2004年2月8日まで開催されていた。ここで、中氏がはじめて作ったゲーム『ガールズガーデン』のROMが展示。このためにイベントスタッフが購入したとのこと。

*3 ハマリ、コリジョン抜け

ハマリとは、特定の場所にスポッとハマってしまい、どんな操作をしても抜け出せない状態のこと。コリジョンの意味は"当たり判定"。コリジョンが抜けた壁や床は素通りしてしまう。ちゃんとプログラム上処理したと思っても、ちょっとした隙間からスルリと抜けてしまうことがあるという。



ボクが『バーニングレンジャー』を作るんですか？



らない……って言われていましたけど、けっこう速くなるもんですね？

中　そう、速くなりますよね。ボクも『PSO』のときビックリしました。

——ソニックチームは、これから『ぷよぷよフィーバー』がありますね？

板垣　今回のキャラクターデザイン、すっごくいいじゃないですか。これ、お世辞抜きですごくかわいくて愛着持てるキャラだと思いますよ。

中　じつは完成するまで2年もかかっているんです。新キャラクターにしようということで、いろんなパターンのキャラを描いて子供たちを集めて調査して……というのをずっとくり返しましたから。これまで定着してきたキャラから変更するっていうのはホント、大変でしたね（*6）。

——いまのところPS2版とドリームキャスト版が発売されて、大ヒットしてます。

中　ドリームキャスト版は、本体の隠し機能を使っている部分があるんです。いままで公開されていなかった秘技で、他機種よりオプション項目がひとつ多いんですよ。それがもう秘技中の秘技なので、セガファンにはぜひチェックしてほしいですね。

あと毎月24日に必ず何らかの形で『ぷよぷよフィーバー』を盛り上げていきたいです。Mac OS X版も夏に発売しますので、Xbox版がいちばん最後というわけではないんですよ。個人的にはセガハードで全機種出せたら……という野望もあるんですけどね。サターンとかメガドライブとか（笑）。

Xboxとドリームキャストの関係は……

中

——中さんはXboxに関して、Xbox本体はもちろん、Xbox Liveに関しても深く関わっているという印象があります。

中　Xboxってセガハードの後継機っていうイメージがあるみたいで、たとえばソニックチームの過去の作品に関しても、続編を望む声ってXboxが多いんですよ。

もう時効だと思うので話してしまいますが、Xboxにドリームキャスト互換チップを搭載するのはどうだろう、という話をマイクロソフトに相談したことがあるんです。セガとして、ドリームキャストのつぎはマイクロソフトといっしょにハードを作って盛り上げていこう、という気持ちでいたんですね。じつはボクも故大川会長といっしょにこの話をするためにマイクロソフトへ行ってるんです。けっきょく、いろんな事情があって実現にはいたらなかったんですが……。

これが実現していれば、日本のXbox事情も変わっていたんじゃないかなあ、と思えるんですけどね。

どうして日本のXboxは苦戦しているんでしょうね？　アメリカでは成功してるのに。これからどうしたらいいと思います？

板垣　とにかく、いいソフトを提供し続けるしかないと思うんですよ。それでも売れないという現実はあるかもしれないんですが。

中　思い切って今年中に次世代機を出してしまうっていうのはどうですかね？

板垣　いやー、それは無理でしょう。ソフトだってまだどこも作っていないですし、いまからでは作れないですよ。

中　でもほら、メガドライブぐらいまでは昔は3ヵ月ぐらいで1本作れたし（笑）。

板垣　いまは無理ですって！（笑）。

ガブッと9割ほど減ります！

板垣

では、かじられます！

中

——今回、こうして対談できて、いかがでしたか？

板垣　楽しかったですよ！　前々からお話したいと思っていましたし。とりあえず、『バーニングレンジャー』の新作を作ってほしいと中さんに直接言えたのがうれしい（笑）。

中　板垣さんの印象としては、ホントにXboxが大好きなんだなあ、と。ボクもいろいろ関わってきたのでうれしいですね。ぜひこれからもXboxでがんばってほしいです。ボクらも何らかのタイトルでXboxをリリースできてたら……と思っています。ウチもかすみちゃんに負けないキャラを作らないと。



板垣　『NINJA GAIDEN』もいいですよ！　かなり古風な難易度にしてるんで、ボス戦はすぐ死にます（笑）。大きいドラゴンが出てきまして、ガブッとかまれると体力が9割ほど減ります（笑）。

中　操作性とか、かなり細かいところまで気を使って作られていますよね？

板垣　そうなんですよ。すっごく丁寧で誰にでもやさしいゲームだな、と思わせておいてガブガブッといくんです！

中　いいですね、それ。時間を見つけてプレイして、ガブッとかじられたいと思います（笑）。

一同　（大爆笑）



板垣伴信 Tomonobu Itagaki

テクモ　執行役員／TeamNINJA リーダー

92年にテクモ入社。プログラマーを経て、『DEAD OR ALIVE』シリーズをプロデュース。現在、『DEAD OR ALIVE Online』発売に向けて開発もラストスパート。

*4 7ヵ国語同時に作る

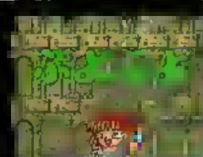
英語、日本語、スペイン語、ドイツ語、イタリア語、フランス語と、この6ヵ国語で作るのが一般的のようだ。『ぷよぷよフィーバー』の場合、PS2版は韓国でも発売することが決定し、合計で7ヵ国語に。言語によっては、同じ言いまわしでも文字数が極端に変わるものがあり、表示調整もひと苦労。

*5 70ミリ秒（約5フレーム）

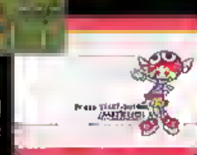
1秒＝1000ミリ秒。70ミリ秒とは、0.07秒のこと。また、ゲーム画面の描画は60分の1秒ずつ行われ、これを1フレームという。対戦格闘ゲームの場合、1フレーム単位での駆け引きが行われるので、ボタンを押してから画面が動くまでの遅延が少なければ少ないほど、快適に遊ぶことができる。

*6 定着してきたキャラを変更する

これまでの『ぷよぷよ』シリーズの主人公はアルルというキャラクターが務めていたが、最新作の『ぷよぷよフィーバー』（Xbox版は4月24日発売）ではソニックチームのカラーに合わせて一新された。板垣氏は主人公キャラ"アミティ"のデザインのよさにすっかりホレ込んでいた。



⬅メガドライブ版『ぷよぷよ』。ロゴの下にいるのが、アルルだ。



➡Xbox版『ぷよぷよフィーバー』オープニングデモより。アミティ。

対談 泉水 第9回

ゲーム市場を引っかき回せ！マイクロソフトがすべきこと

今回は、『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』の発売を予定しているアミューズメントヴィジョン代表取締役、名越稔洋氏に登場いただいた。アミューズメントヴィジョンは複数のタイトルのリリースを予定しているというが、その内容は？　またセガ開発本部副部長として、今後、セガがXboxに対しどのような戦略を採っていくのか？　パートナー営業部部長としての泉水氏と語り合っていただいた。



セガ
名越稔洋
Toshihiro Nagoshi

×

マイクロソフト
泉水 敬
Takashi Sensui

「ここまで言っちゃっていいのかな」

とは対談中の名越氏の言葉。さすがにこれは書けないだろうという話も満載でした。そんな中から、気になる新作の情報、セガの開発スタンスなど、おふたりに熱く語り合っていただいた部分をピックアップ。これからのセガはどうなるのか？　そしてマイクロソフトはどうサポートしていくのだろうか？　この対談から読みとってほしい。

セガの変化とは？小口社長新体制の結果が出るのはE3で

泉水　ファミ通Xbox3月号の戦略特集ではいろいろお話しされてましたね。でもまだ詳しく聞いてないよって話もあってビックリしましたよ。今日はそのへんの具体的なお話を聞きたいですね。3本って何ですか？（笑）

名越　いまはスマイルビットといっしょになったということもあって、抱えているタイトル数が多いんですよ。まだほとんど未発表だし、その中の何本かはXboxのタイトルになります。あと、サミーさんのやりたいこともあるだろうし、この1年はいろんなことを考える年になりそうですね。

泉水　やはりサミーさんが筆頭株主になったことで、セガもいろいろと変わっていくんでしょうか？

名越　変わるでしょうね。しっかりしたビジョンがあって投資されているわけですから。発言力、影響力はあってしかるべきで。臨時株主総会があるので（2月17日）、それまでは何もわからないというのが、いま言える最大限ですけどね。

泉水　セガの顔ではなく、アミューズメントヴィジョンのトップとしては、現在どう動いているんですか？

名越　アミューズメントヴィジョンの顔に戻ると、発売間近のタイトルがまずは気にかかりますね。今後の戦略はいろいろ持ってはいますが、これをセガ全体の今後のビジョンに当てはめないといけない。狭間の時期なのでどうなるかはわかりませんが、家庭用ゲームを続けていきたいと思っています。

泉水　僕らとしてはこれから出していただく『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』を含めた3本が無事リリースされることを願うだけですね（笑）。

名越さんは開発本部の副本部長としてセガの開発全体を見る立場でもあるわけですが、そこでもXboxをぜひともプッシュしてほしいです。

名越　ラインナップを考えるのは執行役員の杉野（行雄）にバトンを半分渡したような形になっています。彼が全体を見渡したうえで精査する役割ですね。いまは杉野がビジネスとして、そのゲームが成立するかを判断してスタートボタンを押しています。それらのタイトルが、僕らが要求する水準を満たしていなければ中（裕司）と僕がストップボタンを押すというのが、現在の役割分担です。そして再検討して再度スタートボタンを押すのも僕ら、というスタンスですね。杉野かスタートボタンを押すまえにも僕らがひっくりと検討を重ねるのはもちろんですが。

泉水　開発としてもビジネスとしても、いまのセガは組織全体がうまく回っているというわけですね。

名越　小口が社長になってまだ1年も経っていない段階だから、それ以降のタイトルは当然見えてきていないけど、

日本のゲーム市場を引っかき回してほしい



名越稔洋

株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役。また、株式会社セガの執行役員と開発本部副本部長を兼任する。1989年セガにグラフィックデザイナーとして入社。その後ディレクターとして「デイトナUSA」、「スパイクアウト」シリーズなどを手がける。近年は「スーパーモンキーボール」、「F-ZERO GX/AX」をプロデュース。Xbox期待の新作は「スパイクアウト・エクストリーム（仮題）」。

次世代に移るまえにもう一度、Xboxを盛り上げます



泉水 敬

Takashi Sensui

マイクロソフト株式会社　執行役員　Xbox事業本部事業開発室室長に加え、パートナー営業部部長としてサードパーティーとの橋渡し役を務める。今後の日本のXbox戦略に欠かせないキーパーソンのひとりと言える。

こぼれ話 1 『パンツァードラグーンRPG』？

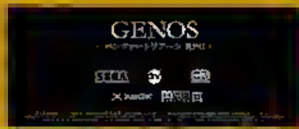
1月29日、Xboxファンサイトの掲示板などに「パンツァードラグーンRPG」のプレゼン映像のリンクが数多く貼られ（もちろん弊誌オフィシャルサイト掲示板にも）、ファンはもちろん業界を騒然とさせたが真相はいかに？

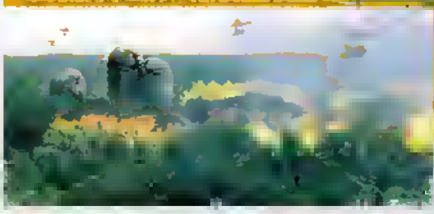
――ファンサイトで公開された「パンツァードラグーンRPG」に関してはいかがですか？（笑）

名越　あれはすごかったですね（笑）。すぐに問合せが殺到しましたから。けっきょくはファンの要望というか願望の映像だったわけですが。だいたいセガだったら、あんな仰々しいプレゼンテーションはないですから（笑）。でもそのシリーズに関しては、いずれ何かしらのお知らせはしたいですね。

泉水　「パンツァー」シリーズは、ぜひともXboxでお願いしたいです。僕自身いちファンですからね。

ということで単なる熱狂的なファンによるいい意味でのネタ映像という結論に。次の続編、期待してます。





←↑セガ、アミューズメントヴィジョンのロゴのあとにそれらしいムービーが流れるネタ映像。http://www.year-of-the-dragon.com

---

今年のE3ではいろいろ見えてくるんじゃないでしょうか。

マルチプラットフォームとオンリータイトル その意味合いの差

――アミューズメントヴィジョンとしては「スーパーモンキーボール」や「F-ZERO AX/GX」など、ゲームキューブに注力しているようですが？

名越　ゲームキューブが目立っているように見えますが、もちろん全ハードを触ってますし、全ハードに興味を持っていますよ。Xboxは海外市場を見ると決して無視できない存在ですよね。

泉水　北米では、Xboxはすでにゲームをコアに楽しむ層だけじゃなく、さまざまなユーザー層に支持されてきています。子供にも十分認知されるように変わってきましたからね。

北米の話ばかりをしているわけにもいきませんが、全世界規模でみると北米マーケットは欠かせない存在ですよね。日本のゲーム会社としてもそこでの利益は重要でしょうし、僕らとしても、海外でのビジネスが成立するようにあと押ししていきます。

その中から日本でも期待できるタイトルを国内で出していただけるようにしていかなければいけないと思っています。もちろんセガさんには、今後も、どんどんお願いしていきますよ。

名越　マイクロソフトさんとしては、Xboxオンリーのソフトが欲しいんでしょうね。僕自身もマルチプラットフォームというのは、正直に言わせてもらえばあまり好きでないです。ならばなぜ「ソニックヒーローズ」や「ぷよぷよフィーバー」はマルチかって話になる。それは中（裕司）との作品観の違いでしょうね。「ソニックヒーローズ」をXboxオンリーにするというのは僕にしても考えつかないし、広くいろんなユーザーに遊んでもらうためにマルチにするのは当然でしょう。なんでもかんでもオンリーに、マルチにとか、ではなく、そのゲームに合うビジネスに沿っていくのがいいんじゃないでしょうか。リスク分散のためのマルチプラットフォームではなく、ですね。

泉水　ゲームの内容やターゲットによって変えていかないといけない場合はあるでしょうね。かといって会社としてマルチ路線やオンリー路線を決めるという必要性は感じられませんが。

名越　会社方針にする意味はないでしょうね。そのソフトにとっていちばんいい方法を見つけるのが我々の仕事でもありますから。

泉水　その点「スパイクアウト・エクストリーム（仮題）」はオンリー向けと判断されたわけですね。

名越　まず、「スパイクアウト」をネットワークでつなぐとなると技術的な問題がありますね。最初に越えていくべきハードルを考えると他機種では難しい点がありました。そのほかマーケティングなど、越えるべきハードルをすべて通過したときにXboxが残ったという形になります。

泉水　オンリーとマルチを、バランス



こぼれ話 2 アミューズメントヴィジョンの新作『オーリーキング』とは？

アミューズメントヴィジョンが開発中の最新作が、スケボーをフィーチャーしたアクションレースゲーム、「オーリーキング」だ。Xbox互換基板のchihiroで開発されているところからも本誌読者にも近しい存在だろう。

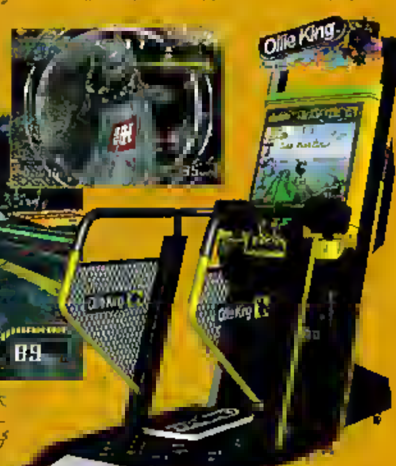
スタイリッシュなエアトリックを駆使してストリートをクールに駆け抜ける本作は、「ジェットセットラジオ」チームが開発を担当しているとのこと。気になる話もありつつも、まずはアーケードでプレイしてみよう。稼動はもうまもなくだ。

――Xboxではないですが、互換基板であるchihiro基板で「オーリーキング」を開発されていますよね。

名越　ええ、開発部員の声を聞くとやりやすそうなハードみたいですね。

泉水　同じchihiro基板の「アウトラン2」の移植にも期待がかかるなぁ（笑）。





↑→スノボーそのままを体感できる大型筐体を採用。トップスケーターのモーションを採用するなど、見た目はポップな印象だが、ホンモノを感じられる。



よくXboxに提供していただけると我々にとってはありがたいですね。

名越　ハードはいろいろありますが、そのハードオンリーのものを買っていればいちばんおもしろいものが手に入る、となっていくのがいちばん健全な状況でしょうね。マルチのゲームは気に入ったハードのものを買ってもらえばいい。それがユーザーとプラットフォームホルダーとの理想的な関係なのではないでしょうか。

泉水　それぞれのプラットフォームがきちんと目指す道を決めていかないといけないでしょうね。

いかに変わるか？マイクロソフトに今後望むこと

泉水　我々は今後も冒険的なことにもどんどんチャレンジしていきたいと思っています。そんな我々マイクロソフトに対する要望はありますか？

名越　日本のゲーム市場をもっと引っかき回してほしいかな。ソニーさんはこれまでどおり横綱のような仕事をしていくでしょう。任天堂さんは、これまでにない苦戦の状況だと思うんですが、これを打破しようと戦略を練っていると思います。そしてマイクロソフトさんの日本での今後を考えると、いまの数字を守るような戦略は採らないでしょうね。ならば何を目指すかを考えると、ユーザーの意識を引っかき回すようなことを期待したい。無責任な希望ですけど、そうあってほしいです。

泉水　我々も当初は日本市場を引っかき回してやりたいと思っていました。でも、ふとこれまでを振り返ってみると、知らないうちにソニーさんを目指した仕事になっていたんじゃないだろうかって。結果としてぜんぜん引っかき回せなかったかもしれないですね。でもXboxはこれからですから。いい意味で業界全体を変えていきたいと思い直しているところです。

名越　ソニーさんもそういう意味での狙いはいまも持っていると思いますよ。『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』シリーズだけではない、新しい提案ですよね。

泉水　Xboxに関しては、いろいろと次世代の噂も出ているようですが、そのまえにもう1回、盛り上げを演出しないといけないと思っています。



名越　何となく出たハードになってはいけないですからね。

泉水　そう、何となく次世代機ってわけにもいかないですから！

――『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』の進行具合はいかがでしょうか？　E3ではプレイヤブルでの出展を期待したいところですが。

名越　見られる、だけでなくなんらかの形で遊べる段階でしょうね。オンラインプレイかどうかはまだはっきりわかりませんが。いま『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』をやっていて、『デッド オア アライブ オンライン』が非常に気になっています。通信でのアクションという意味では、同じジャンルと言えますから。このジャンルって、いままできれいに成功させた例がないんですよ。いち技術者として非常に興味があるタイトルですね。

『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』は、多人数でプレイすることになりますから、完全に遅延がないというのは現状では難しいです。光以上の速さの通信手段が発見されれば別ですが。でも、それをいかに違和感なくプレイヤーに遊んでもらえるようにするか。数十分の1秒の差なんでしょうが、そこはオンラインをずっとやってきた僕らの蓄積を活かしていけるところでしょうね。

泉水　Xbox Liveの特長をフルに活用したタイトルになることを期待してます。それでは最後にXboxユーザーの皆さんに力強いお言葉をぜひともいただきたいですね。

名越　セガとしてはchihiroというボードでアーケードタイトルを開発しているというからみもありますし、そのハードに"らしい"タイトルを提供するという意味でXboxに何があうのかを模索しています。マイクロソフトさんには、オンリーのものを期待されているというのは感じているので、それを結果に出せるようにがんばっていきたいですね。

泉水　セガさんはもともとプラットフォームホルダーだったということもあり、学ばせていただいている点も数多くあります。また発売当初から多くのタイトルをリリースいただいたメーカーだけに、ぜひとも両社が成功できるような道をお互いに歩んでいきたいですね。　（2004年2月13日収録）

こぼれ話 3

『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』の原点、『スパイクアウト』とは？

『スパイクアウト・エクストリーム（仮題）』の原点となった『スパイクアウト』は1998年9月にアーケードにリリースされた。基板はModel 3 Step2.1が使用され、当時最高峰のグラフィックだった。ゲームシステムで画期的だったのが、4人でチームを組んで協力プレイができたこと。仲間と協力して敵群を分断したり、ボスを浮かせ続けられるといった戦術は、ゲームセンターに新風を巻き起こすことになった。出荷台数こそ少なかったが、熱心なファン層の多かったロングヒット作である。その後2000年に完全版とも言える『スパイクアウト ファイナルエディション』、その流れをくむ『スラッシュアウト』や『スパイカーズバトル』もリリースされた。

――『スパイクアウト』は名越さんにとって思い入れの強いタイトルだと思うのですが？

名越　『スパイクアウト』の開発中くらいからマーケットを意識するようになりました。でも実際はマーケットをもっとも無視するゲームになりましたね（笑）。マーケットからするとあのゲーム性ではダメだというのはわかっていました（註：協力プレイをすることによって難易度が下がり、1プレイ1時間という猛者もさらにいる状況だった）。でもそういうものを出せるチャンスはめったになかったし、出したときの反応も見てみたかった。

結果、思ったとおりの愛されかたをして、商売的には、ねっ（笑）。それが思い出です。セガは日本でいちばんロケーションを持っている会社だし、ゲームの楽しませかたに幅を持たせるのに必要だったかもしれない。インカムを考えると罪の意識はありますけどね。当時のロケーションの限界を痛感させられるゲームでもありました。



↑隠しゲートや隠しアイテムも多数存在。総合的な難易度はあまり高くなかった。



←協力はもちろん、ひとりで遊んでも十分楽しめる内容だった。チャージ攻撃やジャンプ投げなど多彩な攻撃方法も魅力的。

対談を終えて

セガは"世界"で勝負をしているメーカーである。Xboxは日本でこそ苦戦しているが、世界を見れば他機種と戦っていけるハードだ。また、現在Xboxでの開発予定のないセガ開発スタジオも、アーケードではXbox互換基板であるchihiroでゲーム開発を続けているだけに、技術を蓄えているだろう。アミューズメントヴィジョン以外のソフトにも期待したい。（編集部）

新作戦開始まであとわずか 戦地へ赴く準備はできているか？

Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER



前作から6ヵ月という短いスパンで続編発売となる『ゴーストリコン　アイランドサンダー』。発売直前の今回は、基本システムのおさらい、前作との変更点、スペシャルゲストによるサバイバル術をお送りするぞ。

タイトル	トム・クランシーシリーズ　ゴーストリコン　アイランドサンダー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ミリタリーアクション
発売日	3月11日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	ユービーアイソフト	制作者	—
ブロック数	9ブロック 対象年齢 18歳以上	システム対応	5.1ch 2人 Xbox Live
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時には16人同時プレイ可能		

リアリティー溢れるミリタリーアクション『GHOST RECON』とは!?

本作はシビアな戦場を再現したゲーム性や、軍事小説の第一人者トム・クランシーのシナリオなどで好評を得た『ゴーストリコン』の続編にあたる。今回はロシアからキューバへと舞台を変更。新たな作戦が展開され、さらには新兵器の追加や、コンテンツダウンロードによる新マップ登場など、追加要素も充実した内容になっているぞ。

⬇➡旧ソビエト領で展開された前作とは真逆の、カリブ海に浮かぶキューバが舞台だ。

極寒のロシアから





熱帯のキューバへ



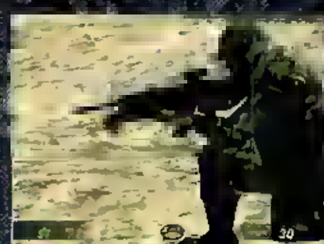
6人の兵士であらゆる任務を遂行 これが米国特殊部隊The Ghost



⬆➡GHOSTに舞いこむ任務は危険度の高いものばかり。作戦の命運は、小隊長であるプレイヤーの腕にかかっている！

購入者にはモデルガン入手のチャンスが!?

前作でも実施されたモデルガンプレゼントキャンペーンが、本作でも実施される！　今回ゲットできるモデルガンはマルイ製"コルトM733 コマンド"。この銃はゲーム中、ライフルマンが装備しているM-16のバリエーションタイプ。ミリタリー好きにとっては、米軍デルタフォースが使用しているということで人気の高いモデルだ。詳細は本作を購入後、付属のハガキにて確認されたし！



⬆銃のディティールは、ゲーム中に登場するM-16とほぼ同じようなフォルムだ。

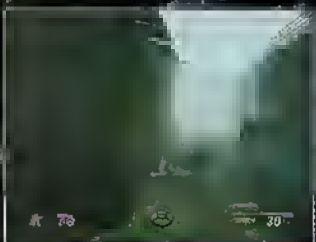
ボリュームたっぷりの配信コンテンツ、ロムプレイで判明した数々の新要素を大公開！

3月11日発売当日にコンテンツが配信されることが判明！ 砂漠が戦場のキャンペーンマップ4つと、マルチプレイ用のマップ集（6種類）がダウンロードできるのだ。ここでは砂漠における作戦内容をお伝えしよう。

マップのみのダウンロードも

- ●狩猟小屋
- ●島の村
- ●島
- ●マーケット
- ●牢獄
- ●荒野(Xbox Liveのみ)

⬇うっそうとした霧に覆われた、島の村。視界の確保が重要になりそう。





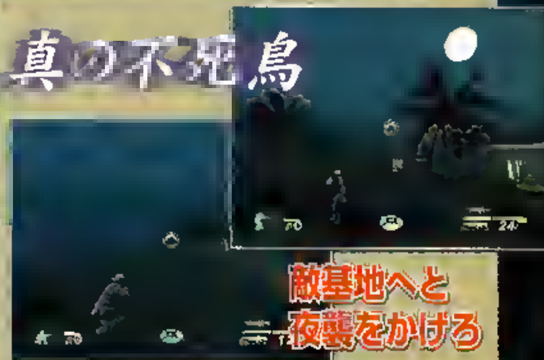
⬆人気の高い市街戦に新たなバリエーション、マーケットが登場。

眠れる毒蛇



熱砂での初任務は製油所の防衛。石油を狙い侵攻してくる反政府軍を排除するため橋を爆破。そののち，敵の前線基地と化した操車場に進軍。奪還して友軍の補給路を確保せよ！

真の不死鳥



友軍による上陸作戦の露払いとして，敵の真っ只中である海岸の前線基地に突入。通信施設，監視所，そして装甲車など敵勢力をすべて壊滅させ，上陸作戦を成功に導くのだ！

短剣の幻



じょじょに戦線を後退させていく反政府軍。そこを一気に叩くため，敵部隊が潜んでいる廃村を襲撃。逃げ腰の反乱軍といっても，狙撃手や戦車など強力な布陣には十分警戒を！

力強き獅子



操車場の警備という楽な任務……のはずが，大部隊の侵攻により，一転して厳しい戦場に。燃料タンク，味方戦車の防衛だけでなく，監視所で孤立した国連部隊の救出も任務だ。

主戦場となる3つのモードをおさらい！

今作のゲームモードは，シリーズのファンならおなじみの3つ。重厚なシナリオが展開される"キャンペーン"に，10数種類のマップで自由に戦闘できる"クイックミッション"。そして対人戦が楽しめる"マルチプレイ"だ。ここで発売まえに復習&予習し，来るべき戦闘に備えよう！

Campaign 精鋭部隊に課せられた8つのミッション

2009年キューバの国家元首，カストロの死後のifを描くキャンペーンモード。民主化に進みつつある流れに逆らう反乱軍を壊滅させるのが，今回GHOSTに与えられた大きな仕事だ。前作同様に，過酷な8つのミッションを達成し，カリブの楽園にふたたび平穏をもたらすのだ！



⬆反乱の首謀者、プリエコ。この人物の捕獲が戦闘の終結を意味する。



⬇敵の弾薬庫に忍びこみ，爆薬を設置。反乱軍の激しい抵抗にあうのは必至，設置したあとも周囲の警戒を怠るな！





⬆離反した反乱軍の高官を救出するミッション。民間人や海兵隊員を救出するといった護衛系の任務もある。



⬆敵地で撃墜されてしまった友軍ヘリ。情報漏洩を防ぐため，反乱軍よりさきに墜落地点へ到達し，機密を死守せよ！

⬇前作で危険な任務だった，装甲車の破壊任務も健在。戦車の攻撃だけでなく，護衛の兵士の動きにも注意して戦え！



WEAPON 10種の兵器が新登場! 旧兵器も使いやすく!

前作から1年経過しただけあって、本作戦には新兵器が支給されている。その数全10種類。なかには高威力かつサプレッサー(消音装置)付きのスナイパーライフル、12連発可能なグレネードなど前作にはなかったタイプの武器も登場。旧兵器もライフルとグレネードの切り替え時間がゼロになるなど、プレイヤー寄りの調整が施されているぞ。



⬆新武器の追加により、本作に登場する兵器(すべて実在兵器)は40を突破!

⬇武器の切り替え時間の見直しで、グレネードの使い勝手が格段にアップ!



新兵器を携行したGHOSTたち







⬅⬉⬆マシンガンながら高い命中精度を誇るM-24DG。どの部位に当ててもほぼ一発で殺害できるSR-25。リロードなしで250連発可能なRP-46など強力な新兵器が登場。

Xbox Live 海外プレイヤーとの対戦でわかった変更点

昨夏に北米版がリリースされているため、すでに海外では戦端が開かれている本作。ここではXbox Liveにつないで判明した追加&変更点を紹介しよう。まずマップ。ダウンロードコンテンツを含めるとその数は20を超える。数こそ前作より少ないが、特徴的なマップが多いので、戦闘のバリエーションはむしろ増加している。そしてもうひとつがボイスチャット。発言者の名前が表示され、誰が話したのか一発でわかるのだ!

➡すでに多くの強豪がひしめくLiveの戦場。



発言者が一目瞭然!



⬆画面右下に発言者の名前が表示される。ボイスチャットでの会話が円滑になるはず。

人気の高い戦場も再登場!





前作のXbox Liveで人気の高かったマップは一部、引き続き戦場として運用されている。とくに前作の市街地(マップ05)、廃墟と化した戦場(マップ08)を選択するプレイヤーが多く見受けられた。

Quick Mission 11の戦場、4つの戦闘を極める

キャンペーンのマップに加え、専用のマップが3つ、計11のマップで戦闘を行うクイックミッション。ゲームタイプ(勝利条件)も銃撃戦や防衛戦、偵察など、ここでしか遊べないモードが用意されている。また"難易度エリート(最高難度)、単独で敵を全滅"といったタスクを成功させることで、新兵士の追加や味方の姿や声を変えるチートを出現させられるぞ。



⬆キャンペーンと同じ条件で戦闘に臨むことも。苦手なマップを特訓するII?

⬇キャンペーンには登場しないマップも登場。荒涼とした大地に、スクラップが散在するマップ、"ゴーストタウン"。



クイックミッション専用のマップも!!



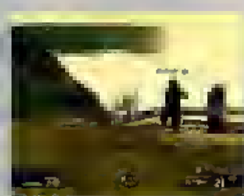
⬆こちらはゴーストタウンよりさらに殺伐とした"操車場"。遮へい物の確保がミッションの成否を左右しそうだ。

Multi Play 8つのゲームで対人戦を遊び尽くせ

人間どうしで小隊を組めるのも本作の魅力。画面分割、システムリンク、Xbox Liveといったマルチプレイが用意されている。個人orチームでただ戦うだけでなく、拠点に長く居座り勝利をつかむ"ハンバーガーヒル"や捕虜を争奪する"捜索"など、8つのルールで対戦することが可能だ。

➡Xbox1台・オフライン状態であっても、画面分割ならば対戦可能。





⬅Xbox Liveに接続さえすれば、手軽に多人数対戦が楽しめる!





⬆➡捕虜や拠点の奪い合いといった、対人戦ならではの変則的ルールも選べる。

特別企画

軍事のプロに聞く！ アイランドサンダーサバイバルマニュアル!!

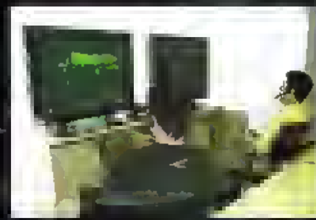


軍事評論家

毛利元貞氏

警察，外人部隊，対テロ部隊教官として実戦経験のある軍事評論家。現在は作家、暴力に関する対処術，ゲーム監修など多方面で活躍中。

「リアルなゲームだから現実のテクニックも使えるんじゃ？」という素朴な疑問から実現の運びとなったこの企画。そこで今回協力を仰いだのが、実戦経験があり、かつ前作もクリアー済みという、毛利元貞氏。ゲームと実戦、両方を熟知する氏ならではの視点で、本作のリアリティーがホンモノかどうか、真実に迫る！



↑前作のメディア対抗戦にもゲストとして参加。その腕前を披露していた。

サンプルミッション

天使の怒り

今回解説してもらうのは、キャンペーンモード"天使の怒り"。豪雨のジャングルで、視界の悪いなか基地を制圧するという内容に、開口一番「6人じゃきついぞー(笑)」と毛利氏。しかし直後に「(任務だったら)行かないとね。どんな作戦でも」と戦場の厳しさを匂わせつつ戦闘モードへ。こうしてTHE GHOST、ファミ通Xbox小隊の作戦が開始された！



①進軍は小隊どうしの位置が見える間隔で

まずは最初の目的である監視塔の制圧に乗り出す。ふた手に別れて手早く制圧しようとしたが，その作戦が毛利氏の失望を買ってしまうことに。「お互いの位置が見えない行軍はしないね。ありえない。αとβ、交互に動かしていかないと！」の指示にあわてて合流。その直後に敵偵察部隊と接触！　単独で行動していたら……と思うと、冷や汗が出る思いだ。



↑とにかく味方が見える間隔を維持。お互いをフォローできる距離を保つ。

②高所の敵を倒し安全を確保

順調に監視塔へと向かうなか、突如毛利氏が進軍にストップをかける。「監視塔のような高いところから攻撃を受けるのは不利。近づきすぎると向こうには見えるけど、こっちからは見えないってことにもなりかねない」。了解であります！とばかりにスナイパーに切り替え、遠距離から狙撃。監視塔周辺の敵も狙撃で始末した。もう一方の監視塔も同様の作戦で陥落させ、残るは中央の敵施設を落とすのみ！

小さい音で倒せるといいね！



↑「サプレッサー（消音装置）付きがベスト。なければ単発で静かに」と毛利氏。

③2小隊のタイミングをあわせ、同時突入

順調に進軍していたが，最後の施設で苦戦を強いられる。見かねた毛利氏「危ない場所は戦力を集中！事前にスタンバイしといて同時突入したりとか。あと建物内への攻撃はグレネード」。的確なアドバイスどおり戦い作戦成功！　グレネードで自爆(！)した以外は完璧な勝利！



↑部屋に爆破物を投げ込むのはセオリー！



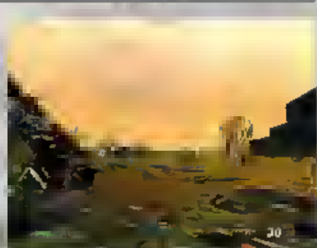
↑しかし爆風の範囲を考えないと……。

生存率アップ!?

新兵向け行動指針

オフライン編　—小隊指揮と戦闘を両立—

戦闘に慣れないうちは無理に殺害数を稼ごうとは思わず，自分の小隊よりCPUの小隊を先行するように指示するのが得策。CPUが撃ち漏らした敵を狙おう。ただし戦車だけは自分の手で破壊。CPUは戦車用バズーカを使うことがないからだ。



↑小隊の後方から状況を確認。CPUの小隊がほとんどの敵兵を抹殺してくれる。

困ったときは仲間におまかせ!?



↑ただ、高い難易度だと話は別。戦車だけでなくCPUが苦手とする遠距離の敵もスナイパーを使って射殺していこう。

強力な兵士を使えばより円滑に！

ゲーム中に追加される兵士は、初期兵士を超える性能を持つ。とくに武器の性能差は顕著なので、苦戦している場合は兵士を変えるのも手だ。



↑初期兵士の2～3倍の能力。武器も高性能。

Xbox Liveで役立つ!? 戦場じこみの知識を提供

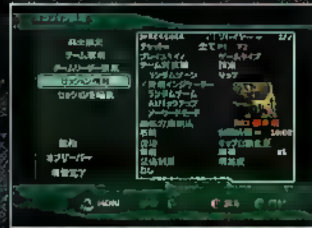
ここでは毛利氏の実戦経験に基づいたコメントの中から、Xbox Liveで有効となりうるであろう、戦場じこみの技術を厳選してお届け！ やはり現実の技術は、CPU相手のオフラインよりも、人間どうしで戦うXbox Liveで駆使したほうがより威力を発揮するというもの。これらのテクニックを身に付ければ、より特殊部隊らしい、練度の高いエリート兵士に近づくことまちがいなし!?



⬆実際の戦場では単独で行動することはほとんどないため、チーム戦用のテクニックが多くを占めることとなった。

編成 情報なくして勝利は得られず！

今回、さまざまな角度から"勝つための秘訣"を毛利氏に質問してみたのだが、氏が最初に語ったのは「情報を得る」重要性。「まず情報ありき。相手の戦力を把握してから作戦に移ること」。つまり、キャンペーンモードならブリーフィング、Xbox Liveではゲームタイプや復活回数を確認せよ！ ということ。戦いは戦場に向かうまえから始まっている！



⬆最低限でも復活回数を確認し、何回まで死んでいいのか確認すべし！

連携 ボイスチャットで"相互連携"を実現せよ！

情報確認の重要性と同様に、事あるごとに話題に上ったのが「実戦では兵士どうし、相互に連携をとる」という言葉だ。ボイスチャットがウリのXbox Liveだから、まさにうってつけ！ また「リーダーを決めて役割分担すると指揮系統が混乱しない」とのこと。より高いレベルでの戦いを望むプレイヤーにとっては、実戦同様、役割分担は必須か!?



⬆味方と離れてしまった場合は、画面に表示される名前を目印に行動しよう。

⬇「動いているときは周囲を把握しにくい」。様子を見ることも重要なようだ。





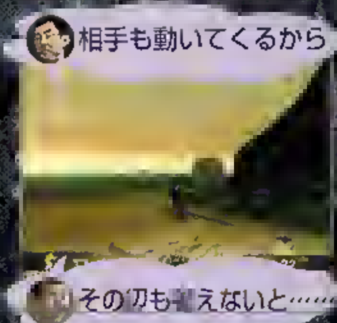
⬆先頭の"ポイントマン"と最後尾を守る"テイルマン"は重要な役割だ。

移動 相手に発見されにくい動きを心がけよ！

画面下に表示される脅威インジケーター（レーダー）。敵のおおよその位置を割り出せるこの機能を重宝している人も多いだろう。しかし毛利氏いわく、これに依存しすぎるのは危険。「レーダーの指示どおり動くと正面で[illegible]と[illegible]対することにな[illegible]」からだ。「迂回して後ろをとれたらいいんだけど、相手も考えて動いてるから。せめて後ろを取られないように警戒しつつ移動だね」。万一発見されたときを考えて、「先頭と最後尾に経験の高い兵士を配置」しておくのがベスト[illegible]とのこと



⬆回り持ちにばかり遭う場合は、遮へい物の多い場所で待ってみるといいかも。



攻撃 距離・地形に応じた射撃方法を知るべし！

ミッション解説でも触れたが、距離や地形を考えて攻撃するのは必要な技術。毛利氏から教えてもらったセオリーを簡単にまとめると「近距離は弾幕を集中させて一気に。遠距離は単発。室内は爆破物」となる。スナイパーに位置を教えて狙撃してもら[illegible]相互連携も効果的だ。

⬇手りゅう弾は爆発までタイムラグがあるので、近くで投げても避難できる。





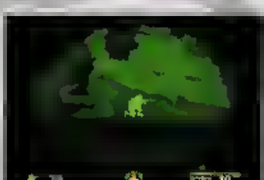


⬆➡近距離戦では弾丸を集中させ、遠距離戦は狙いをつけて確実に射殺だ。

オンライン編 ―ムダに動かず標的を狙え

オンライン（対人戦）でもっとも注意すべきは"ムダに動かない"ことだろう。CPUとは目のよさが段違いなので、意味もなく銃身（目線）を動かして、敵に悟られるようなことがないよう注意してほしい。

➡側面や背後が取れれば、理想的だ。





⬅チーム戦なら会話で積極的に情報交換。



⬆Xbox Liveでは、レーダーOFFが主流。この実戦に近い戦場では"より研ぎ澄まされた五感"で戦うことが要求される！

武器の仕様変更でココが変わる!?

全体的に武器の切り替え時間が短縮された本作。49ページでも触れたがグレネードの持ち替え時間はゼロ。ライフルマンの使用頻度アップか？



⬅グレネードの使用率が上がるかも!?



予想以上の新要素大量投入に郷田領は騒然!!

数々の修羅場をくぐり抜けてきた凄腕忍者がXboxでも大暴れ。驚愕の新要素を、とくと見よ!!

タイトル	テンチュウ サン カイキノショウ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	忍者アクション
発売日	5月発売予定	価格	6800円（税別予価）
開発	K2	制作者	アクティビジョン スタジオ ジャパン
ブロック数	未定	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch / 2人 / Xbox Live		
その他			

新 協力・対戦マルチプレイモードがXbox Live完全対応に!

ランキングもあるよ


⬆ほかのXbox Live対応ソフト同様、ネットワーク接続はとても簡単に行える。

プレイステーション2版で好評だった、プレイヤーどうしによる協力／対戦プレイが、Xbox版ではネットワークプレイに対応。これで分割画面の窮屈さや対戦相手調達の困難さとはおさらばだ！（もちろん従来のオフラインプレイも可能）また、詳細は現時点で不明ながら、Xbox Liveではプレイデータのランキングも開催されるとのこと。これは燃えそうだ!!

「天誅」シリーズといえば、われわれ現代人が漠然と思い描く忍者像を忠実に再現した"忍者アクション"。静けさの中につねに漂う緊張感、ひとたび戦闘が始まったときの躍動感、そして、時おり挿入されるベタな時代劇ネタの脱力感が渾然一体となった独特のムードが好評を博し、現時点でリメイクを含む5作品がリリースされている定番タイトルだ。

その最新作『天誅 参』のXbox版は、昨年4月に発売されたプレイステーション2版のたんなる移植ではない。グラフィックの表現力が豊かになったのは当然として、プレイステーション2版からの改良点を含むありとあらゆる新要素が導入され、まるで「こちらが正伝です」といわんばかりの風格を漂わせているのだ！　今回は、現時点で判明している新要素を中心に、Xbox版『天誅 参』の魅力を紹介していこう。

天誅虎ノ巻 其壱

東忍流の壮絶な歴史

『天誅　参』はこれ単体で十分に楽しめるお話だが、ほかのシリーズ作との時間的・ストーリー的関係を知っていれば、感慨深さもひとしおに……。

八年まえ

（初出・立体忍者活劇　天誅　弐／2000年／プレイステーション）

郷田家に仕える東忍流忍者たちの前に、世界支配を目指す忍者集団'陽炎座'の刺客が立ちはだかる。敬愛する師や兄弟子を失った駆け出し忍者"力丸"と"彩女"は、それぞれの方法で復讐を果たすべく暗躍。やがて正体をあらわす敵の首領'鬼陰'を前に、ふたりは……？

一年まえ

（初出・立体忍者活劇　天誅／1998年／プレイステーション）

戦乱の世のなか善政を貫く郷田家のために尽力する力丸（東忍流頭目）たちの前に、さきの騒乱より身を潜めていた鬼陰が再び姿を現す。死闘の末、鬼陰を倒すも、そのすきに郷田家領主松之信の娘"菊姫"が、冥界の魔王"冥王"にさらわれてしまう。

そして現在

（初出・天誅　参／2003年／プレイステーション2）

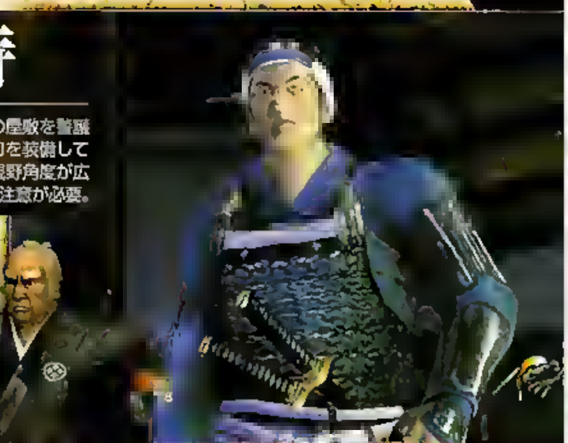
冥王の騒乱から1年。力丸の捨て身の救出劇により菊姫も無事戻り、郷田の国には平和な時間が流れていた。しかしそれも束の間、謎の妖術士'天来'の出現によって、領内に不穏な空気が漂いはじめる。郷田家の忠実な配下、東忍流の動きがにわかに慌ただしくなる。



物語

新たな登場人物・ステージが忍びを待つ

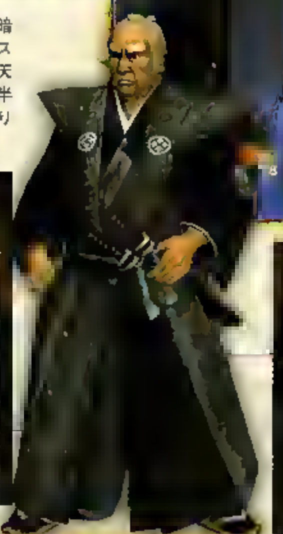
若き東忍流頭目"力丸"、冷徹なくのいち"彩女"、闇の仕置き人"鉄舟"それぞれの立場でひとつの物語を体験できる『天誅 参』。Xbox版では登場人物とステージが追加され、プレイステーション2版では明らかにされなかった物語の側面を体験できるようになっている。ストーリー面、ボリューム面ともに、プレイステーション2版では物足りなかった人も満足の仕様、というわけだ。



田所侍

たどころざむらい　田所の屋敷を警護している侍。弓もしくは刀を装備している。通常の侍に比べて視野角度が広いので、接近時には細心の注意が必要。

←歴史の裏舞台を暗躍するかのようなストーリー展開も『天誅』ならでは。後半は人外魔境にも乗り出す!?



田所勘兵衛

たどころかんべえ　郷田領領主・松之信の家臣。表向きには忠臣らしく振舞ってはいるが、内密に謀反を企てており、水面下で暗躍中。彼の実娘'三冬'は、父の計画を知り、心を痛めているとのこと。



弓削丈之助

ゆげじょうのすけ　田所勘兵衛直属の家臣。その野心的な気質ゆえ、器に適わぬことを目論んだことが災いし、影の仕掛け人に利用される。

武家屋敷

腹に一物かかえた田所勘兵衛の住まいということで、警戒は必要以上に高い。この屋敷のどこかに、父のたくらみを[illegible]く思わぬ三冬がいるは[illegible]。うまく[illegible]面できれば協力を要請できそうだ。





廃寺

経を唱える僧の姿が消えて久しい寺。境内のあちこちに雑草が生い茂り、侘しさもひとしおだ。この中に何か重要なものがあるとでもいうのだろうか。

追加される任務は？

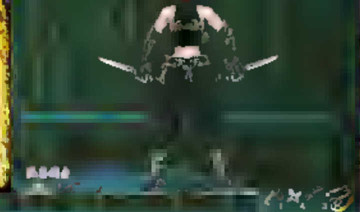
新規追加されるふたつのステージは、力丸、彩女、鉄舟それぞれに専用の任務が用意されている。つまり、都合6つの任務が追加されるというわけ。各任務では達成度も判定されるので、とことん遊び込めそうだ。

潜入

新機軸の動作で戦略の幅が広がる











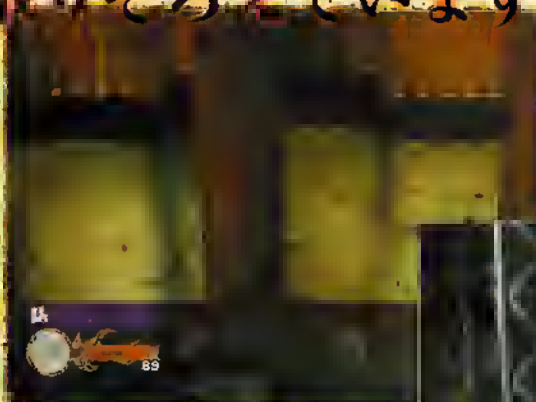


大小さまざまな"忍具"を駆使して，いかに警戒網をかいくぐるかが『天誅』の醍醐味のひとつ。ここで紹介する新アクションは，従来のシリーズの雰囲気を崩すことなく，潜入活動をよりリアルかつスリリングにする優れものだ。これらを駆使して斬新な突破方法を創造してみよう。

壁蓑

閉鎖的な地形で咄嗟に身を隠すための奥義が，この壁蓑（かべみの）。壁に張りついた状態で左スティックを押し込むことによって，壁を模した布でカムフラージュすることができるのだ。奥義中は視点移動以外の動作ができないので，注意。

各種壁紙取りそろえています



➡壁蓑はどんな壁にも対応できる。とはいえ，姿を見られてからの壁蓑はステルス効果がない……というか，ただのおバカさんなので，そのへんは落ち着いて対応しよう。



➡「ふくらんでる」「足見えてる」などツッコミどころは満載だが，それ以前に術者の卓越した気配消し技術を褒めるべき（笑）。





↑➡首根っこを引っつかんで，人目のつかない場所まで運ぶなんて，すごく悪人の気分……。首が飛んだ死体（詳細は次ページ）や座った状態の死体，ボスなどの特定キャラは運べないようなので，そういうときは断念しよう。

骸運び

プレイステーション2版では倒したらそれっきりだった敵の死体を，Xbox版では任意に運べるようになった。放置死体が敵残存部隊の警戒を高める要因になるケースが多かっただけに，このアクションによってよりスマートな潜入活動が可能になるのはうれしい。ズバズバ斬ってテキパキ運ぼう。

努力（？）次第ではこんなことも……

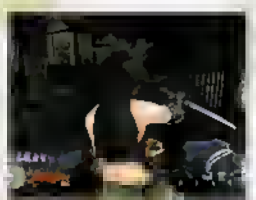


➡死体は，生きている人間よりも重く感じるとか。それを疑似体験してみるのも一興!?

天誅虎ノ巻 其弐

プレイ意欲を刺激するユーザーインターフェイス

プレイステーション2版ではいささかシビアな面もあったユーザーインターフェイスが、大幅に軟化。余分なストレスなくリトライできるから、のめり込み度も当社比150パーセント増!!



←やり直ししやすいから、いろいろ試し甲斐もアリ。

卍 ボスから再挑戦可能

ボスにやられてもそのステージの最初からやり直し……ということはなく、ボス戦直前の状態から再挑戦できる。ペナルティとして"忍術評価"が下がるのは悪しからず。

卍 プレイ途中でやり直せる

自分が思い描いていた展開と違う！　と思ったら、ポーズメニューの"再挑戦"または"忍具選択画面に戻る"を選択すれば万事快調。わざとゲームオーバーになる必要なし。

卍 ゲームオーバー後のリスタートが親切に

志半ばでゲームオーバーになってからの再挑戦。従来は一からステージをやり直していたのが、Xbox版ではステージ途中＆倒した敵そのままの状態から始まるのだ！

戦闘

鋭さを増した戦闘術に
戦いは新次元に



↑プレイヤーキャラの存在に気づいた敵は、いっせいに攻撃を仕掛けてくる。いかなるときも最低限、複数の敵を相手にする状況だけは避けるようにしたい。

一瞬のすきが即、死につながる戦闘は、いかに有利かつ周囲の敵に気づかれない状況で攻撃を仕掛けられるかにかかっている。つねに安全な状態で戦えればそれに越したことはないが、どんなときにも不測の事態が発生する可能性は潜んでいる。そんな戦闘の緊張感を増幅させる新機能が追加されたことによって、Xbox版『天誅 参』はその妖しい魅力をより一層深めたといえよう。

破れ落葉

新奥義・破れ落葉（やぶれおちば）とは、敵の連続攻撃からの緊急回避手段。最初のひと太刀を食らうのはやむを得ないが、そのまま致命傷を負うことを考えれば、安い代償だ。ちなみにこの回避手段は、敵に吹き飛ばされたときの立て直しに応用できる。地面に落ちるまえに同様のアクションボタンを入力しておくことで受身の姿勢をとり、無防備な転倒状態を避けられるのだ。



←攻撃を受けたときにす速く左トリガを引くと……。



→破れ落葉を活用すれば受けるダメージが軽減。長い道中、命は大事にしたいものだ。



↑くるりと後方に一回転して、以後くり出される接近攻撃を回避できるのだ。左スティックとの同時入力で飛び退く方向も指定できる。



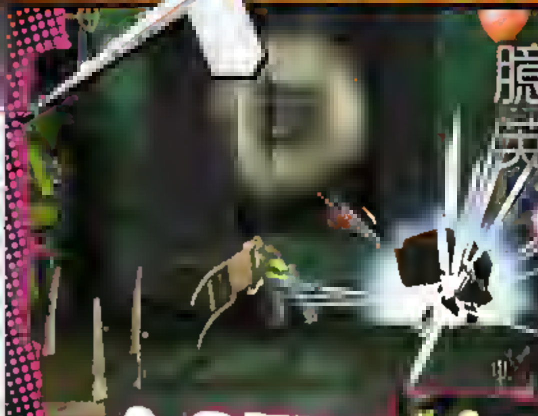
首刎ね

忍者究極の奥義ともいえる忍殺。いかなる敵も糸の切れた操り人形の如く一瞬にして地面に伏すさまは痛快だが、Xbox版ではさらに、忍殺を決めた敵の首がランダムで飛ぶようになった。無残に切りとられた生首に[illegible]首の非情さを見よ!!

"忍殺"のおさらい

忍殺は『天誅』シリーズを象徴する攻撃アクション。出しかたは簡単。プレイヤーキャラの存在に気づいていない敵の背後に忍び寄り、攻撃するだけ。まあ、敵に気づかれないのが難しいわけだが、見事決まったときの達成感はゾクゾクものだ！

臆病な少年が幽霊屋敷に立ち向かう 英国生まれのハチャメチャアクション上陸



CRUSH

怪しげな屋敷に散在している家具の数々。本作はそのほとんどを破壊することができるのだ。ガンガン壊して、破壊の快感を味わおう！

任天堂ハードでヒット作を産み出したイギリスRareのXbox第1弾タイトル『グーリーズ』。本作は怖がりな少年クーパーを操り"グーリー"と呼ばれるオバケたちと戦うアクションゲームだ。殴る蹴るのコンビネーションと100種類以上のアイテムを使い、迫り来るグーリーを撃退！ ガールフレンドを救い出し、ふたりで脱出するのだ！

ACTION



簡単操作で多彩な攻撃が出せるのも魅力のひとつ。攻撃したい方向に右スティックを傾けるだけで、ソバットやドロップキックがさく裂！

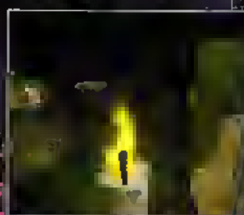
STORY

とある嵐の夜。クーパーとアンバーは道に迷い、怪しげな洋館に辿り着く。歩き疲れたアンバーは「ここでひと休みするわ」と強引に館の中へ。しかしそこは、グーリーたちを操る悪の男爵グールの居城だった！ グーリーを放ち、あっという間にアンバーを館の中へ連れ去ってしまう男爵。ガールフレンドを救出するため、クーパーは怯えつつも立ち上がる！

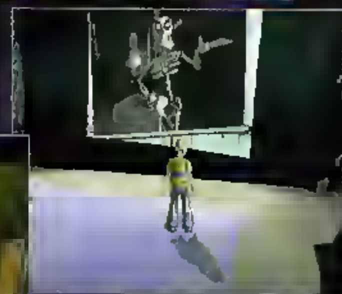


←ストーリー部分はマンガを読み進めるような演出で進行する。

恐怖を押し殺し屋敷を探索



→クーパーの主観視点で探索する部屋も。



↑シネマルームから霊園まで、屋敷のさまざまな場所を探索していく。

HORROR

さまざまなアクションで暴れ回るクーパーも突然驚かされるのには弱い……!? クーパーの臆病な"心"を攻めてくるグーリーも登場するぞ。



多彩なアクション 100を超える武器を駆使して 彼女をグーリーから奪い返せ!!

グーリーズ
GRABBED BY THE GHOULIES

タイトル	グーリーズ		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクション
発売日	4月29日発売予定	価格	5800円(税別)
開発	Rare	制作者	
ブロック数	11ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch HDTV		
その他	未定		

発売日決定&サンプルロム到着ということでシステムの詳細がわかった今回は、本作がどんなゲームなのかを解説していこう！

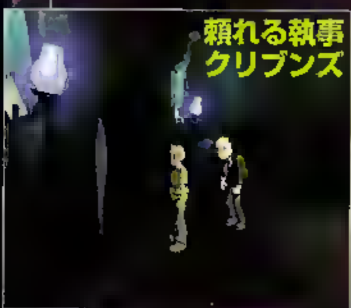
ユーモラス!? なオバケが徘徊する恐怖の館"グールハウス"へようこそ

イキイキと暴れまわるグーリーたちとクーパーが、大乱闘をくり広げるオバケ屋敷はどんなところか？　グールハウスの様子をお伝えするぞ。

ココに注目して戦ってくだされ



画面左上に現れるマークは、つぎの部屋に進むための条件を示しております。この場合は、数字の数だけスケルトンを倒せば道が開ける、という意味です。くれぐれも見落とさないよう注意してくだされ。ルールを破ると、絶対に倒せないおそろしいグーリーが現れることも……。



⬆執事のクリブンズはグーリーの弱点やつぎの部屋に進むヒントを教えてくれる。

一筋縄ではいかない!? オバケ屋敷のしくみ

訪れる部屋には、グーリーや意地悪な罠が待ちかまえている。しかも、各部屋にはクリアー条件が設定されており、それを克服しなければ、部屋から脱出することはできない。体力を奪われた状態で戦う。制限時間内にグーリーを倒すなど、さまざまな難題を解決して、彼女のもとへと急ぐのだ！



部屋に散らばる●を集めよう!

どの部屋にも1冊"ボーナスブック"が隠されている。彼女を助ける目的とは関係ないが、一定数集めれば……。

➡Rareのマークが目印のボーナスブックは全100冊あるぞ！



5冊そろうと……

➡最初にチャレンジするのはスケルトンの群れを倒し尽くすタイムアタック。成績によって4段階に評価されるぞ。





⬅こちらはどれだけグーリーから逃げられるか挑戦。こんなボーナスチャレンジが全部で20用意されている。

ボーナスチャレンジが解禁!



これは部屋の鍵を捜せという意味ですな。鍵がなければ、何体グーリーを倒してもムダですぞ！

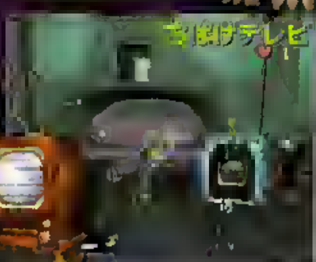


このマークが出たら、武器を使った攻撃だけでグーリーを倒し、素手での攻撃は控えてくだされ。

クーパーの行く手を阻むグーリーたち

グールハウスにはミイラやゾンビ、ガイコツといった定番モンスターから、ドアやイスといった家具の幽霊などグーリーが10数種類登場する。ここでは、クーパーのジャマをするため、あらゆる手を使って襲いかかってくるが、でも憎めない（？）コミカルなグーリーたちを紹介！







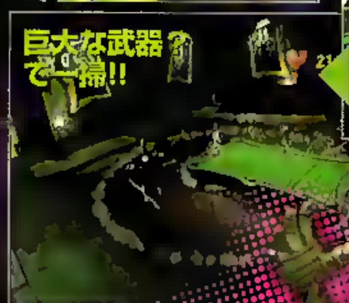
⬅⬆骨を粉々にするまで倒れないガイコツ（左）。数で押してくるインプ（上）には、飛行系や忍者などバリエーションが。おばけテレビ（下）は素手で殴ると感電!!

手ごわい敵はアイテムで対抗！

屋敷に置かれている机やテレビ。これらは武器として使えるぞ。その数は100種類以上！　遠慮なく使ってグーリーたちを叩きのめそう！

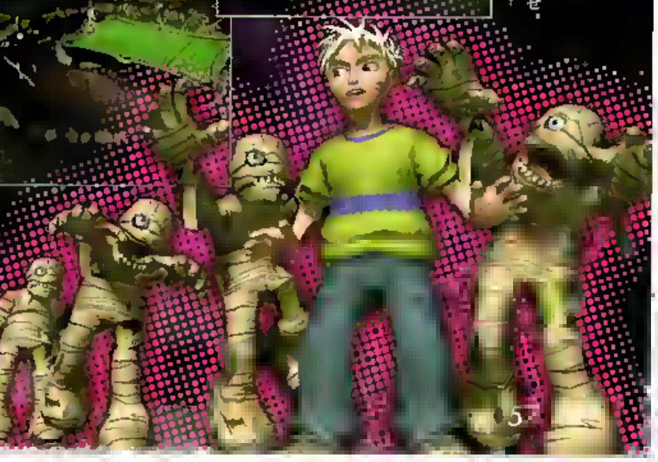


➡ふつうの攻撃が効かないミイラも、炎を使って撃退！





⬅ビリヤード台を一回転させ、むらがるグーリーを一網打尽！



開発ディレクターインタビューとXbox Live対応最新情報!

式神の城II





縦スクロールシューティングの傑作、『式神の城II』がXboxに登場する。ゲーム性の高さは言うまでもないが、各種モードの充実によって、Xbox版ならではのさまざまな楽しみかたが用意されているのだ!

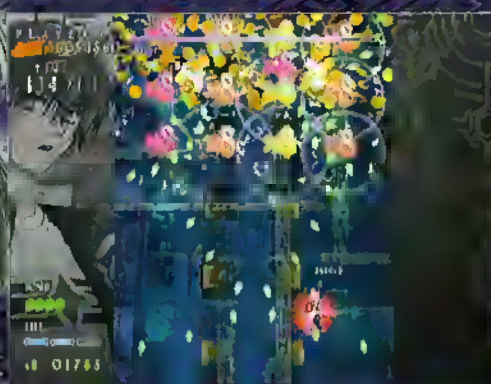
タイトル	シキガミノシロ2		
発売元	キッズステーション	ジャンル	3D縦スクロールシューティング
発売日	4月16日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	アルファ・システム	制作者	
ブロック的	未定	対象年齢	未定
システム対応			
その他			

園田未来氏描き下ろしパッケージイラスト公開!

今回はXbox版で注目されるポイントになっていた、園田未来氏の描き下ろしパッケージイラストを初公開。また同時に、豊富に用意された各種ゲームモードの特徴をまとめて紹介していくことにする。Xbox Liveに対応するなど、他機種にはない独自のモードも存在するのでもう一度チェックしておこう。

イラストに描かれているのは、ふみこ・O・V、結城小夜、ニーギ・ゴージャスブルーの3人の女性キャラクター。ニーギが抱えているのは、ニーギの使役する式神"グレーター黒き猫"だ。まさにこの瞬間、敵弾を吸収してはね返そうとせんばかりのポーズで、3人の美女に負けない存在感を発揮している。





←テンション・ボーナス・システムはシリーズ共通のシステム。深いゲーム性を生み出すのだ。

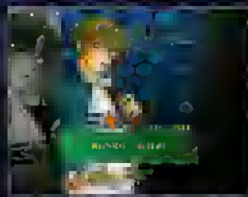


➡ボスの攻撃は華麗かつ激しい。そのカリスマ性には、しっかりとした背景設定がある。

Xbox版の全ゲームモードをチェック！

アーケードゲームとしてリリースされた『式神の城II』だが，家庭用ではさまざまなモードが追加されている。これらの各種モードが充実しているおかげで，コンシューマー版ならではの楽しみが生まれるのだ。

メインとなるのはアーケードモード。ゲームセンターそのままのプレイが楽しめる。プラクティスモードは，1ステージを集中的に練習できるモードだ。そのほか，ギャラリーモード、ストーリーリコレクトモード、オプションが存在する。もちろんXbox Liveにも対応しているぞ。



←アーケードモードを中心に、さまざまなモードや設定で楽しめる。



←アーケードオリジナルのサウンドを選べるのはけっこううれしい。

アーケードモード

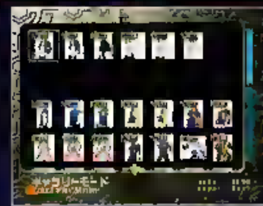
ゲームを最初から通して進行させていく、メインとなるモード。通常攻撃，式神攻撃(壱式、弐式から選択)、特殊攻撃を駆使して敵を倒していく。キャラクターは"ちびふみこ"を加えた8人から選ぶことができる。



←全ステージクリアーを目指してチャレンジだ。

ギャラリーモード

『式神の城II』に関連するイラストを閲覧できる。見ることのできるイラストは、条件を満たすことによって追加されていく。プレイしたあとにイラスト追加の情報が出たら、ギャラリーモードをのぞいてみよう。



←徐々にイラストが追加されていくのだ。

プラクティスモード

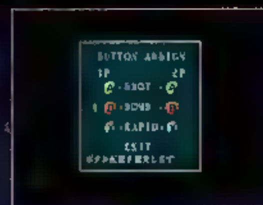
特定のステージだけを選んで練習することができる。ただし選べるステージは，アーケードモードで進んだステージまでに限られる。Xbox版では新たに無敵モードが追加され，練習の効率がさらに上がることだろう。



←コンティニューなしで進んだ面まで選択できる。

オプション

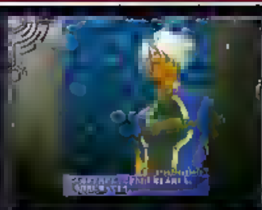
自由にボタンを割り振ったり，さまざまな画面モードを設定できる。また、Xboxならではの新要素として、コンシューマー用サウンドに加え、新たにアーケードオリジナルのサウンドを選べるようになっている。



←キーコンフィグなど、詳細なゲーム設定が可能。

ストーリーリコレクトモード

ステージ間にあるデモシーンを、まとめて見ることができる。ただし見られるのは，アーケードモードでそれまでに出したことのあるデモだけなので注意。デモシーンのプレイヤーの組み合わせはたくさんあるぞ。



←ボイスの入ったストーリーデモを閲覧できる。

Xbox Live

Xboxの最大の特徴といえば、なんといってもXbox Liveによるネットワーク接続である。『式神の城II』ではその機能を活かし、ハイスコアスコアランキングを行う予定だ。もはやシリーズ恒例となったスコアランキングだが、今回はどのような形式で行われるか興味深い。また、ネットを介してのコンテンツのダウンロードも用意されるとのことだ。どんなコンテンツかはまだ明らかにされていないが、きっとファンの期待に応えるものになることだろう。

Creator Interview

Xbox版はたいへんお待たせしました！



『式神の城II』ディレクター　NAOKI

前作から引き続き、ゲームシステム全般などを手がけているのはアルファ・システムのNAOKI氏。続編となる『～II』ならではの苦労話や，Xbox版にまつわる開発秘話を聞いてみた……。

――前作と比べて，難易度が下がった印象があります。

NAOKI(以下、N)　もともと『式神の城』はシューティングゲームの裾野を広げる意味で作ったゲームです。その点をより強化しようと思い，クリアーするだけなら難しくないように，前作以上に難易度も意図的に下げて作りました。稼ぎを意識し出した瞬間から難しくなるのは前作同様ですね。

式神攻撃が2パターンある仕様にしたので，これを全キャラ考えるのは本当に大変でした。全部の式神でそれなりに稼ぎプレイとクリアーができるように調整しなければならないので，自機の制作はかなり時間がかかりました。

新キャラクターは，敵の攻撃を利用して攻撃をするタイプと溜め撃ち系のキャラ……という方向で仕様は考えていました。グレーター招き猫のアイデア(猫を前に突き出して敵弾を反射)は、デザイナーとの冗談話がそのまま元ネタになっていますね。

――ボス制作で苦労した点は？

N　ステージ3のボスたちですね。ステージ3-1のボスは，ほかのボスと違って"ボスらしくないボス"で例外中の例外な仕様ですし、ステージ3-2はボスキャラクターを2体同時に動かして、なおかつバランスを取りながら攻撃をさせなければならない，という点でかなり調整において苦労しました。

――Xboxへの移植がいちばん最後となってしまいました。

N　これは，発売の決定がタイミング的に最後になってしまったから、というのが偽らざる事実です。Xboxユーザーの方々には随分お待たせする結果になってしまったことは申し訳なく思っています。

PS2版やDC版にある追加要素がXbox版にないのは，移植の際の期間的な問題です。すべての追加要素を他機種から移植したうえで、さらにLive対応となると，発売日をさらに遅らせることになるので，やむなく他機種にあった要素を入れてありません。

――Xbox版を待ち望んでいたユーザーにひとことお願いします。

N　本当にたいへんお待たせしました。我々も前作をXboxでプレイされていたユーザーに本作を届けてあげたいと思っていたので、それが現実のものとなってよかったと思っています。他機種発売で悶々としていたXboxユーザーの皆さん，思う存分遊びまくってください。



1 黎明期 2000年3月～2002年2月

Xboxの発表から日本発売までの、助走期間ともいえる時期。アメリカ関連の話題が多め。

2000年

3月10日　カリフォルニアにて「X-box計画」を公式発表
4月1日　国内にX-box事業部が設立される
6月19日　マイクロソフトが米Bungie社を買収
7月31日　Xbox用ゲーム開発キットを世界中のメーカーに向けて提供開始
9月20日　サンフランシスコとロンドンにて、サードパーティー150社以上がXboxタイトルの供給意思を発表
9月22日～24日　千葉、幕張にて「東京ゲームショウ（TGS）2000秋」開催
・各社がXbox用開発タイトルを発表
12月13日　米エレクトロニック・アーツ社がXbox用タイトルの開発着手を発表
12月25日　Xboxの販売に向け、開発・販売計画を発表

2001年

1月6日　ラスベガスにて「CES」開催
3月28日　マイクロソフトとNTTコミュニケーションズが日本でのオンラインゲームサービスの提供で戦略的提携
3月30日～4月1日　千葉・幕張にて「TGS2001春」開催
・ビル・ゲイツ会長が来日、日本戦略を語る
5月17日～19日　ロサンゼルスにて「E3（Electronic Entertainment Expo）2001」開催
・北米版の価格や発売日などを発表
6月27日　東京・有楽町にて「Xbox Conference 2001 Summer」開催
・Xboxの国内発売日を発表
9月21日　北米でXbox本体生産開始
北米での1週間発売価格を発表
10月1日　Xbox公式サイトにて、「Xboxオフィシャルファンサイト」募集開始
10月12日　元気、コーエーがXbox用タイトルの開発、発売を発表。マイクロソフトがXbox用タイトル7本を開発中と発表
11月15日　北米でXbox販売開始（299ドル）
12月4日　Xbox、ゲーム機発売後2週間における売上記録を更新
12月0日　Xbox、発売後3週間で100万台以上を出荷

2002年

1月11日　東京・赤坂にて「Xbox Conference 2002 Winter」開催
・Xboxの国内販売価格を正式発表
1月22日　東京、六本木にて「『ねずみくす』完成発表会」開催
1月30日　ファミ通Xbox創刊
2月9日～11日　東京と大阪で、Xbox発売直前体験イベント「Xbox Experience」開催
2月22日　国内でXbox発売
・「ARE YOU READY？Get Xboxキャンペーン」実施
2月下旬　DVD-ROMに傷が付く問題が話題に
3月上旬　「メタルダンジョン」公式サイトにて、「トレジャーハンター募集」開催

DATE:2000/3/10 カリフォルニアにて「X-box計画」を公式発表

PC業界の巨人・マイクロソフトが、ゲーム業界に本格的に参入することをアメリカと日本で発表。当時は「X-box」という仮称だった。有名なX型の試作機もこのとき発表。



↑当時発表されたXbox試作機。ゲーム以外のメディアも多くの関心を寄せた。

DATE:2001/1/6 ラスベガスにて「CES（International Consumer Electronics Show）」開催

試作器の発表から約10ヵ月後、ついに本体の決定デザインが発表される。コントローラー以外は現在のXboxとまったく同じデザイン。



↑日本版と違い、北米版のコントローラーはひと回り大きいデザインだった。

DATE:2001/11/15 北米でXbox販売開始（299ドル）

発売日はニューヨークのタイムズ・スクエアー角がXbox一色に！　トイザらスで行われたカウントダウンでは来場者にドーナツなどが配られ、ビル・ゲイツ会長も駆けつけた。



↑北米版の発売時は、まさにお祭り騒ぎ。ゲイツ会長も満面の笑みでデモプレイ。

DATE:2002/1/11 東京・赤坂にて「Xbox Conference 2002 Winter」開催

ついに国内価格が34800円に決定。「シリアルナンバー入りキーホルダー」などが付属する日本限定版「Xbox Special Edition」（39800円，50000台限定）も発表された。同時発売タイトルも決定（欄外参照）。

DATE:2002/2/22 国内でXbox発売

当日は早朝から渋谷でカウントダウンイベントを開催。ビル・ゲイツ会長や元X JAPANのYOSHIKIらがゲストとして登場，発売を祝った。



↑イベント会場となった渋谷のTSUTAYAは大混雑。来場者にはXboxロゴ入りカップに入ったコーヒーなどが配られた。

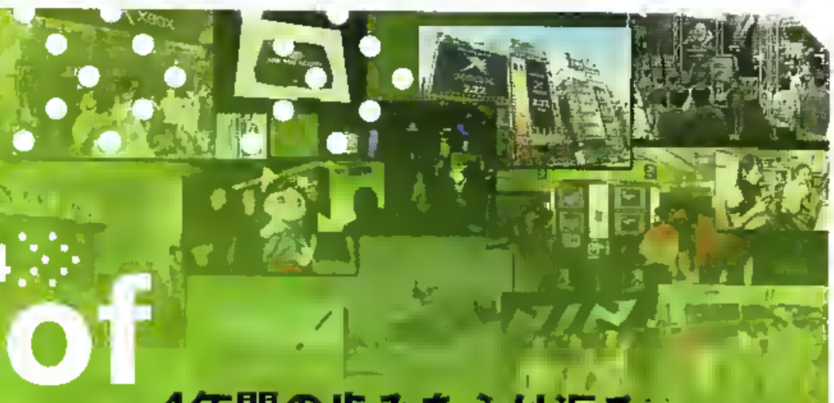


➡購入第1号は神奈川から来たゲーム好きの学生（当時）。

Xboxロゴの由来

Xboxのロゴは，その名にちなんだ「X」という形。このロゴは"NEXUS"（ネクサス）という名前で，「すべての中心」というような意味。黒いバックは何があるかわからない「宇宙」をイメージしており，ここから新しいものが生まれてくる，という理想が込められている。

マイクロソフト初の家庭用ゲーム機ということで発売まえから話題をふりまいてきたXboxも、ナンダカンダで早2周年。節目となる3年目突入にあたり、いままでの歩みを駆け足で振り返ってみよう。いくつ、覚えてますか？



2000-2004 History of Xbox

4年間の歩みをふり返る

Xbox日本発売2周年を記念して，本国アメリカでの発表から現在まで，Xboxの4年間を年表形式で振り返る特別企画。年表で流れを追いつつ，とくに注目すべき出来事はトピックスとして誌面の許す限り掲載している。これさえ読めばXbox周辺の事件がひと目でわかるという保存版だ。「あったなぁ」と思い出しながら読んでみてほしい。

［年表の見かた］赤文字は大きな出来事およびキャンペーン、青文字は海外の動き（日付は現地時間）を表しています。黄色い地色がついているものは記事中で紹介しているトピックスです。



2 草創期 2002年3月～2002年11月

国内発売から年末まで、Xboxの足場を固めた時期。すでに大規模なイベントが多数開催。

3月9・10日 長野・木島平にて「Xbox「天空」presents Slope Style」開催
3月14日 欧州と豪州でXbox販売開始
3月16日 東京・秋葉原のLAOXにて、「式神の城」イベント開催
3月19日 Dragon AshのライブをXboxがジャック
4月 Xboxがプロレス団体ノアとフォーミュラー日本のトップチーム「Xbox IMPUL」のスポンサーに
シェーマス・ブラックリー氏退社
4月8日 「HALO」がゲーム機本体同発タイトルの100万本販売までの最短記録を更新
4月10日 サンフランシスコにて「the HALO 1 Million Party」開催
4月12日 Xbox公式サイトにて、「HALO」発売直前スペシャルモニターキャンペーン実施
4月25日 「HALO」発売
4月26日 欧州での本体価格を299ユーロに値下げ
5月15日 北米での本体価格を199ドルに値下げ
5月20日 ロサンゼルスにて、「E3 2002」に先駆けたXbox戦略発表会開催
*Xbox Liveを正式発表
「ラリースポーツ・チャレンジGET WILD キャンペーン」実施
5月21日～24日 ロサンゼルスにて「E3 2002」開催
5月22日 国内の本体価格を24800円に値下げ
5月26日 「HALO Championship Japan」決勝戦開催
6月2日 東京・渋谷にて「「鉄騎」2080 in P.R.F. Laboratory」開催
6月8日 全国100店舗以上で「RalliSport Challenge」のタイムアタック大会開催
東京・三軒茶屋にて「マッドグランプリ2002」開催
6月11日 東京・恵比寿にて「Xbox Conference 2002 Summer」開催
6月12日 ミス・コルタナ、編集部を襲来
6月19日 東京・新宿にて「トライアングル・アゲイン」完成披露会開催
6月23日 東京・秋葉原にて「蒼」体験会開催
6月30日 東京・秋葉原のLAOXにて、「「鉄騎」2080 In P.R.F. Laboratory AKIHABARA Branch」開催
7月1日 「Xbox Try More!キャンペーン」実施
7月5日 初のオフィシャルライセンス商品、「SE-XB1」発売
7月20日～8月31日 神奈川・湘南に「Xbox Beach Terrace」オープン
7月27日 東京・新宿にて「マジデスファイト」発売記念イベント開催
7月下旬 「Xbox Satellite」オープン
*「Yahoo! JAPAN」など大手ポータルサイト数ヵ所にXbox専用ニュースサイトが開設
8月1日～8月5日 名古屋での「名古屋城夏祭り」にXboxコーナー出展
8月8日 ニューヨークにて「X02 North America」開催
8月18日 秋葉原・LAOXにて、「禁断のXboxタイトル体験会」開催
8月30日 欧州での本体価格を249.99ユーロに値下げ
9月 「鉄騎」のCM制作者が半多田ヒカルの夫・紀里谷和明と判明し、一部で話題に
9月1日 東京・渋谷にて「マキシマムチェイス」発売記念イベント開催
9月8日 東京・赤坂にて「ビストロ・きゅーぴっと」プレミアムパーティー開催
9月9日 「Xbox Live限定ベータプログラム」参加者募集開始
9月11日 東京・六本木にて「バットマン ダークトゥモロー」完成発表会開催
9月12日 「鉄騎」発売
9月21日～22日 千葉・幕張にて「TGS2002」開催
9月22日 TGS会場内にて、「エッグマニア」全国大会&ミスエッグマニアコンテスト開催
9月24日～25日 スペイン・セビーリャにて「X02」開催
9月24日 マイクロソフトが英Rare社を買収
10月 周辺機器メーカーのギルモアが日本市場から撤退
10月3日 東京・水道橋にて「WWE RAW」発売記念トークショー開催
*全日社長に就任直後の武藤敬司が登場
10月5日～12月25日 東京・丸の内に「Xbox Cafe」期間限定オープン
10月6日 東京・台場での「キャラクターカーニバル2000+2」にて、「ブレイブナイト」声優イベント開催
10月10日 東京・秋葉原に「LAOX アソビットシティ」オープン
*以後、Xbox関連イベントのメッカに
10月15日 「OPENING THE Xbox」翻訳出版
10月27日 「遊びは美学だ。」広告キャンペーンスタート
11月6日 マイクロソフトにて、プレス向け「PSO エピソード1&2」体験会開催
11月7日 Xbox Live先行予約キャンペーン開始
11月15日 北米でXbox Live正式スタート
ナインティ・ナインを起用した「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」のテレビCM放映開始
11月13日～12月15日 「Xbox eXperience 2002 Winter ～美しく遊べ～」全国5大都市で開催
11月21日 Xbox DVD再生キット同梱版販売開始
11月22日 香港・シンガポールでXbox販売開始
11月29日 台湾でXbox販売開始
12月2日 J-PHONE用Xboxサイト「J Xbox」公開
12月5日 「真・女神転生NINE スタンドアローン版」発売
*アソビットシティで発売記念イベント開催
12月7日～8日 大阪にて「GAME SHOW2002 in 大阪日本橋byJoshin」開催
11月13日～1月5日 「O・TO・GI&Xbox=BRITNEY」キャンペーン実施
*ブリトニー・スピアーズと「O・TO・GI -御伽-」のコラボレーション
12月12日 「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」発売
*13日～15日には、新宿にて発売イベント「～CHALLENGE THE BLINX IN SHINJUKU～」開催
12月19日 「パンツァードラグーン オルタ」発売
*999台限定の本体「Xboxパンツァードラグーン オルタ リミテッドモデル」も同時発売
アーケードで「THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ」稼働開始
*Xbox互換のアーケード用基板「Chihiro」第一弾
12月21日～1月13日 東京・秋葉原にて「Xbox eXperience 2002 Winter 東京」開催

DATE:2002/5/21～24

ロサンゼルスにて「E3 2002」開催

5月20日の戦略発表会でXbox Liveが発表。E3では「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」と「NINJA GAIDEN」が発表され、注目を集める。



➡Xbox Liveの体験台が早くも用意された。

DATE:2002/5/26

「HALO Championship Japan」決勝戦開催

現在の「Xbox Championship」の先駆けといえる、Xbox初の大規模ゲーム大会。全国5都市の予選通過者が東京・池袋に集い、若干13歳(当時)の小池くんが優勝を手にした。



⬆特別ゲストは河相我聞など。プレス対抗戦も行われるなど、充実した内容だった。

DATE:2002/6/11

東京・恵比寿にて「Xbox Conference 2002 Summer」開催

国内版Xbox Liveスターターキットの「PSO」同梱、利用料を含めた価格などを発表。中裕司氏など多くの著名クリエーターがXbox Liveへの期待を熱く語った。新作も多数発表。

DATE:2002/7/20～8/31

神奈川・湘南に「Xbox Beach Terrace」オープン

"Xbox海の家"が江ノ島に出現。試遊台が設置され、本体や特製カクテル"Xbox Green Cocktails"などを販売。ロゴ入りパラソルのレンタルも。



⬅夏らしい、まっ白なデザインが印象的だったビーチテラス。



➡8月11日はタレントの八幡えつこさんが1日店長を務めるなど、イベントも複数行われた。

DATE:2002/9/21～22

千葉・幕張にて「TGS2002」開催

TGS直前に発表された『N.U.D.E.@』や『トゥルーファンタジー ライブオンライン』など注目タイトルを多数展示。'Xbox Live'の国内サービス開始日時が発表され、各種ステージイベントも充実。マイクロソフトブースの"コックピット型試遊台"は来場者に大人気を博し、その後のイベントでも登場することに。



DATE:2002/10/5～12/25

東京・丸の内に「Xbox Cafe」期間限定オープン

「Xboxのあるライフスタイル」をコンセプトに、かなり豪華な内装。8台のXboxが用意され、発売まえの最新タイトルなども試遊できた。



⬅オープン初日には来場者にオリジナルグッズがプレゼントされた。

DATE:2002/10/27

「遊びは美学だ。」広告キャンペーンスタート

"ゲーム"と"遊び"に対する真剣な姿勢を伝えるため、広告を大規模に展開。女優の松雪泰子さんがパイを投げられるCMが話題に。年末は「美しく遊べ。」というキャッチに。



➡俳優の浅野忠信や村上淳らが三輪車で遊ぶCMも展開。みな真剣!

DATE:2002/11/15

北米でXbox Live正式スタート

ハリウッドでは前日の夜から記念パーティーが開催され、サミュエル・L・ジャクソンなど著名人が多数来場。日本でのXbox Liveベータプログラム開始日も発表された。



⬆アメリカのセレブたちもXbox Liveに夢中!アメフトゲームを楽しんでいました。

DATE:2002/12/12

「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」発売

新宿の発売記念イベントではゲストに小向美奈子さんが登場、ゲームに挑戦したり、来場者にキャンディーを投げ渡す。また、総勢50名の'ブリンクス隊"が新宿をジャックするなど、ハデなキャンペーンも展開。



➡ブリンクスの格好をした"ブリンクス隊"が街を練り歩いた。

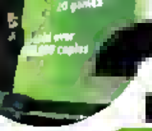
コンパニオンのコスチューム

Xboxコンパニオンの衣装は、どれもXboxのイメージカラーである黒と緑を基調とした大胆なデザインで評判が高い。年代別に並べてみると、だんだんスタイリッシュになっていることがわかると思う。『DEAD OR ALIVE Online』では、登場キャラのコスチュームのひとつに?



⬆胸がXbox本体デザインはインパクト抜群。ちなみに左端は「TFLO」のコスプレ。

カルトX 日本での本体同発タイトルは「DOUBLE-S.T.E.A.L」「DOA3」「ESPN Winter 2002」「Project Gotham」「エアフォースデルタⅡ」「サイレントヒル2 最期の詩」「JSRF」「ねずみくす」「ハイパースポーツ 2002WINTER」「幻魔 鬼武者」「信長の野望・嵐世記」「天空-Tenku-」の計12本。ちなみに北米は19本。



3 躍進期 2002年12月～2003年8月

Xbox Liveが登場し、本領を発揮し始めた時期。ユーザ参加型のイベントが多いのも特徴。

12月23日	韓国でXbox販売開始
12月25日	Xbox Christmas Tour開催 ※Xbox Cafe開催のキャンペーン当選者がヘリコプターで都内をナイトクルーズ
12月下旬	大浦常務（当時）が本年末で米本社へ転籍
2003年	
1月9日	「Xbox Live 限定ベータプログラム」終了
1月10日	「N.U.D.E.@」のP.A.S.S.がテレビ朝日の「デジドルファクトリー」にレギュラー出演
1月15日	東京・六本木にて「Xbox Live前夜祭」開催
1月16日	国内でXbox Live正式サービス開始
1月23日	「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」発売
1月30日	「グリーングリーン～鐘の音ダイナミック！～」発売中止
2月6日	北米版「格闘超人」が一部表現の問題から全世界回収へ
2月9日～16日	Xbox公式サイトにて、「Xbox Live ランキングライブ by CAPCOM VS. SNK 2 EO」開催
2月14日	Xbox Liveにて、「Xbox Live イエローキャブ祭り in PSO」開催 ※山田まりやなどがゲストで登場
2月22日～23日	LAOX アソビットシティにて、体験イベント「FIRST ANNIVERSARY Xbox」開催
3月10日	マイクロソフトにて、プレス向け「大戦略VII」説明体験会
3月14日	欧州でXbox Live正式スタート
3月19日	東京・六本木にて「Xbox Live Night」開催
3月23日	東京・秋葉原にて「The Wild Rings・キング・オブ・ザ・リング in 秋葉原」開催
3月27日	「Xbox Live Championship」第一弾、「サウザンドランド Championship」開催 「ソウルキャリバーII」発売 ※3機種同時で話題に
3月28日	Xbox公式サイトにて、「Xbox Liveおもしろ体験談」キャンペーン開催
4月10日	欧州での本体価格を199.99ユーロに値下げ
4月24日	「N.U.D.E.@」発売
4月26日	「Xbox Championship Vol.1 ～ソウルキャリバー～」開催
5月	ユニクロとXboxがコラボレーション
5月1日	Xbox.jpがリニューアル、Xbox.comに統合
5月8日	江頭2:50、編集部を直撃 ※「カンフーパニック」PRのため
5月26日	林 真佐人氏退社
5月29日	「Xboxキャッシュバックキャンペーン」実施 ※Xbox本体とタイトル1本購入すると6800円キャッシュバック
6月中旬	「DOAX」に登場する水着の実物が発売
6月8日	静岡・御殿場でのフェラーリイベント「CORNES Festival 2003」に「Project Gotham Racing 2」が出展
6月23日	マイクロソフトにて、「Microsoft Game Studios タイトル発表会」開催
6月26日	「ディノクライシス3」発売、本体・DVD再生キット同梱版も
6月28日	東京・新木場にて「Xbox Live Summer Party」開催
6月29日	都内3ヵ所にて「パパラッチ・ザ・HITMAN」決行
7月	日本マイクロソフト社長にマイケル・ローディング氏就任
7月24日	東京・品川にて「Xbox Conference 2003 Summer」開催 ※「It's good to play together」キャンペーンなどを発表
7月26日	「Xbox Championship Vol.2 -DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball-」開催
8月11日	「真・女神転生NINE オフライン対応版」発売中止
8月20日	カナダ・トロントにて「X03」開催
8月24日	東京・本郷にて「ピストロ・きゅーぴっと2」前夜祭開催
8月27日	東京・高円寺での阿波踊りにXboxが参加 ※多数のマイクロソフト社員がXboxはっぴを着て踊った
8月30日	秋葉原・アソビットシティにて「Midtown Madness3」通信対戦イベント開催
8月30～31日	福岡にて「GAME FACTORY FUKUOKA 2003」開催 ※「TFLO」のプレイアブルデモを初公開
9月6日	「Xbox Live Championship Vol.2 ～MotoGP URT3 Online Challenge」開催
9月9日	「Tom Clancy's GHOST RECON」編集部対抗戦開催
9月11日～17日	フランス・ニースにて「X03」開催
9月24日	東京ドーム・日ハムvsホークス戦の始球式にピーター・ムーア氏が登板
9月26日～28日	千葉・幕張にて「TGS2004」開催
10月1日	Xbox事業本部長に丸山嘉浩氏が就任
10月12日	都内某所にて「Xbox実験隊プロジェクト第1回」を極秘開催
10月23日	「Xbox プラチナコレクション」、「Xbox ワールドコレクション」販売開始
10月30日	「魔界転戦Rune City」発売中止
10月31日	「Xbox Live Championship Vol.3 ―Midtown Madness 3」開催
11月1日～11月3日	東京と大阪で「NFL FEVER 2004」、「INSIDE PITCH 2003」発売記念イベント開催
11月1日～2日	愛知・豊橋での「東海秋祭り2003」にXboxが出展
11月7日	アオキーズピザとXboxがタイアップ ※ピザを注文すると抽選でXboxが当たる
11月14日	福岡県の照川高校とXbox事業本部が提携、セレモニー開催 ※ゲストで来場した森永氏が講演
11月15日	「着せかえ[X]、あたる」キャンペーン実施

DATE:2003/1/15, 2003/3/19, 2003/6/28, 2003/12/20

「Xbox Live Party」

1月15日の「Xbox Live前夜祭」を皮切りに，現在までに4回開催されたユーザー参加型の大"オフ会"。来場者にはゲーマータグを書き込める名刺が渡され，会場内で交換し合い交流を深めていた。会場では新作タイトルの試遊のほか，「早くトイレットペーパーを使い切る」などのパーティーイベントなど盛りだくさんの内容。タレントのマイケル富岡やGPライダーの阿部典史など，有名人ゲストも恒例に。「Xbox Championship」の決勝大会も数回行われている。





➡通算2回目のパーティー「では，Xbox1周年記念ケーキなどが振る舞われた。江頭2:50がゲストで登場。ちなみにボブ・サップは第4回目のゲスト。



➡第1回目の会場は六本木ヴェルファーレ。ゲストは根本はるみさんなど。



⬇新木場で開催した3回目のパーティーでXboxを楽しむGPライダーのノリック。

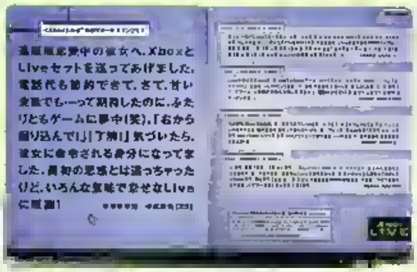


⬆4回目のパーティーでは『NINJA GAIDEN』が初めて遊べた。

DATE:2003/3/28

Xbox公式サイトにて，「Xbox Liveおもしろ体験談」キャンペーン開催

Xbox Liveでの体験談を募集し，優秀作品をシリーズ広告して掲載するというキャンペーン。募集は2回行われた。ちなみに1回目のグランプリは「遠距離恋愛中の彼女にXboxとXbox Liveをプレゼントして電話代を節約しようと思ったらゲームに熱中してしまった」という内容だった。



⬆広告の内容を募集するという，じつにXboxらしい企画。Liveならではの体験談が楽しめた。

DATE:2003/5

ユニクロとXboxがコラボレーション

XboxをモチーフとしたTシャツがユニクロから登場。シンプルでありながら飽きのこないデザインが好評を得た。価格も抑えめ（1000円）。



➡デザイン担当はクリエーター集団CEMENT。

DATE:2003/4/26, 2003/7/26, 2003/11/29, 2004/2/21

「Xbox Championship」

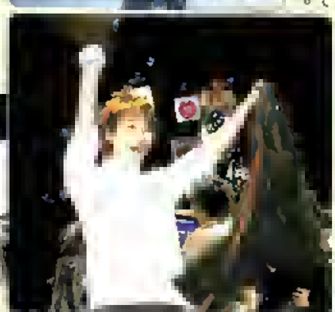
マイクロソフトが主催する全国規模のゲーム大会。過去に3回開催され，総額200万円以上となる豪華な賞品も話題に。日本中のS級プレイヤーが勝利の栄誉と賞品を求め，激しい闘いをくり広げた。2004年2月現在，『DOA3』でのVol.4を開催中。



⬅Vol.2『DOAX』で見事優勝した田中雅人さん。

⬇記念すべきVol.1のソフトは『ソウルキャリバーII』。優勝は穂刈正浩さん。



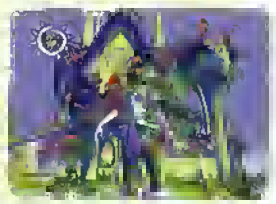


⬆Vol.3の『HALO』では，[ASE] YASUHIROさんが個人・団体で2冠達成！

DATE:2003/6/23

マイクロソフトにて「Microsoft Game Studiosタイトル発表会」開催

E3で注目を集めたRare社の『Kameo』，『ポピュラス』の作者ピーター・モリニュー氏が制作する『Fable（仮）』など海外の3作品の日本発売を正式発表。



⬅Rareの隠し玉と言われていた『Kameo』。

DATE:2003/7/24

東京・品川にて「Xbox Conference 2003 Summer」開催

日本でのXbox Liveの2年目以降の料金体制について，12ヵ月で4980円、ひと月で680円が基本料金と発表。「Xbox Live 2ヵ月間無料キャンペーン」の実施もこのとき明らかに。

カルトX Xboxのイベントは著名ゲストが多い。本体発売時はYOSHIKI，赤坂泰彦，真鍋かをりさん。「The Wild Rings」のイベントでは浅草キッド，『マキシマムチェイス』では吉野紗香と江頭2:50，「Xbox Live Championship」では坂本ちゃん，など。北米では本体発売時にWWEのロック，Xbox Live発売時にカール・ルイスが登場した。



4 熟成期 2003年9月～2004年2月

「ワールドコレクション」などコンテンツが多岐化してきた時期。さて、今後の展望は？

11月15日～16日 秋葉原・アソビットシティにて「Xbox GRAND PRIX AKIHABARA」開催
11月20日 「Xboxプラチナパック」発売
「[illegible]」発売
・Microsoft Game Studios初の国内制作タイトルとして話題に
「MotoGP2」同梱版のXbox Liveスターターキット販売開始
国内の本体価格を16800円に値下げ
11月24日 東京ドームでの「2003ファイターズファンフェスティバル」にXboxが出展
・Xboxフリークの金村投手などが来場者と対戦
11月28日 「Xbox Live Championship Vol.4 ～MotoGP URT2 Online Challenge」開催
11月29日 「Xbox Championship Vol.3 ～HALO～」開催
本誌1月号に日本未発売のソフト「Xbox Music Mixer」が付属
12月6日～7日 大阪・日本橋にて「GAME SHOW 2003 in 大阪日本橋」開催
12月9日 「Xbox Live プレミアムBOX」プレゼント告知開始
12月20日 東京・六本木にて「Xbox Live X'mas Party」開催
12月25日 「O・TO・GI ～百鬼討伐絵巻～」発売
12月29日～2月9日 「TFLO」ベータプログラム参加者募集
12月26日 「Xbox Live League Vol.1 Project Gotham Racing 2」開催
・「Xbox Live Championship」が名称を変更

2004年

1月3日 ディスカバリーチャンネルで「Xbox開発の舞台裏」放送
1月7日 グラビアアイドルの下村真理さん，編集部に来訪
・「DOA Beach in HAWAII」キャンペーンPRのため
1月8日 ラスベガスでの「2004 International CES」にて，Xbox Media Center Extender Kit発表
・XboxによるPCを介したネット家電戦略構想の一環
1月9日 エド・フリーズ氏退社
1月9日～11日 千葉・幕張での「東京オートサロン2004」に「segaGT Online」が出展
1月9日～2月25日 「DOA Beach in HAWAII」キャンペーン募集実施
1月14日 Xbox特別限定モデル2種類を発表
・「Xbox Pure White Limited（Xbox ピュア ホワイト リミテッド）」と「Xbox かすみちゃんブルー」
1月30日 「Xbox Live League Vol.2 Project Gotham Racing 2」開催
2月12日 本誌増刊号発売
・「NINJA GAIDEN」体験版が付属
2月16日 東京・六本木にて「～小倉優子と宮村優子が宣戦布告!?～Xbox「鉄騎大戦」発売記念ゲームバトル」開催
2月20日 「Xbox Live League Vol.3 Project Gotham Racing 2」開催
2月21日 「Xbox Championship Vol.4～DEAD OR ALIVE 3～」開催
2月27日～3月7日 「Xbox Touch & Try Tour 2004 Winter」開催
2月22日 東京国立競技場にて，文部省による2周年記念イベント開催

DATE:2003/9/16～17
フランス・ニースにて「X03」開催

FPSの名作『アンリアル』シリーズで有名な米Epic Games社がXbox参入を発表，現行機と次世代機で1本以上リリースすると公言した。



➡楽しい海辺の会場に100タイトル以上が用意された。

DATE:2003/9/26～28
千葉・幕張にて「TGS2004」開催

『TFLO』のプレイアブルデモが初出展，人気集中。『鉄騎大戦』の通信プレイも遊べた。米Bioware開発の新作『Jade Empire』や，今後予定しているキャンペーンなどを発表。



➡「ラリスポ2」など注目タイトルが多数出展。



⬆レーサーの脇阪寿一がゲストで登場，ユーザーと対戦するイベントも開催。

DATE:2003/10/12
都内某所にて「Xbox突撃隊プロジェクト第1回」を極秘開催

ユーザーのオフ会にマイクロソフトの有志が機材提供という形で参加，みんなでいっしょに楽しもうという企画。第1回目はファンサイト"XNEWS"さんのオフ会に突撃。その後は大阪や福岡など，日本各地で開催。「Xbox Championship」優勝者の観刈さんが企画した会もあった。泉水氏やマイク・フィッシャー氏などマイクロソフトのスタッフも多数参加。



⬆本誌スタッフも毎回参加し，『HALO』の16人対戦などで見事な負けっぷりを披露してます。

⬇大学で開催されたときは，サンドイッチマンの格好をして呼び込み！



DATE:2003/10/23
「Xbox プラチナコレクション」，「Xbox ワールドコレクション」販売開始

海外の優良タイトルをすばやくリリースする「ワーコレ」が話題に。説明書のみの日本語ローカライズという形はユーザ間で物議を醸した。「プラチナコレクション」は過去に出た名作の廉価版シリーズ。



⬅日本ではなかなかお目にかかれない，個性的なゲームが楽しめる。

DATE:2003/11/20
「Xbox プラチナパック」発売

Xbox本体に『HALO』と『ゴッサム2』，DVD再生キットなどを同梱しながら19800円という低価格を実現。新規ユーザーを大幅に開拓した。

➡アンケートに答えるとXboxボイスコミュニケータがもれなくもらえた。



DATE:2003/12/9
「Xbox Live プレミアムBOX」プレゼント告知開始

Xbox Liveユーザーへのプレゼントで，その内容は会報誌や卓上カレンダーなど。はがきを返信するとゲーマータグスタンプつきボールペンがもらえた。



⬅無料でもらえるプレゼントながら豪華な内容。

こんなにあった！ 限定版本体

「DVD再生キット」同梱のお得なものからカッコイイ外見のものまで，いままでに多彩な限定版が発売されている。ここで紹介した以外にも，『DOA3』とセットで販売されたものや『ディノクライシス3 リミテッド・ボックス』なども。せっかく手に入れても，もったいなくてなかなか使えない!?

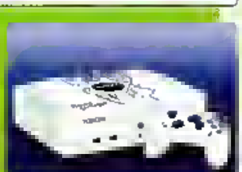




➡「スペシャルエディション」（右）とDVD再生キット同梱版（上）。







⬆➡右から「オルタ」限定Ver，ピュアホワイト，今後発売予定のかすみちゃんブルー。

あとがきにかえて

本誌編集長 相沢浩二



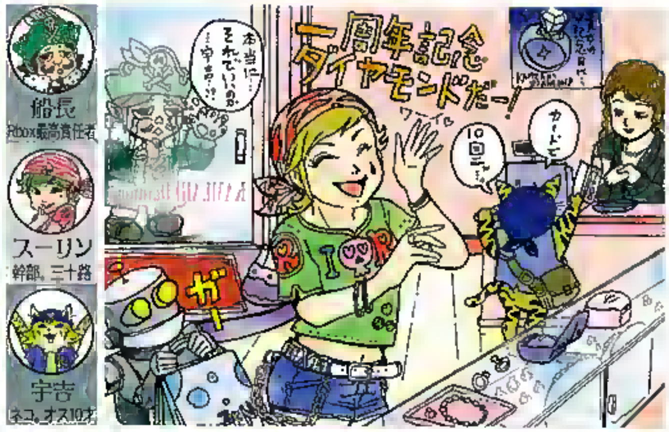
いまを遡ること5年以上昔，'98年末に登場したパソコンを見て，シェーマス・ブラックリーがスゴいゲーム機を作ることを考え始め，翌年1月末にマイクロソフトのスタッフに話をしたのが，Xboxの始まり――と言われている。'99年9月には欧米でさまざまな噂が流れはじめ，2000年2月14日夜9時にビル・ゲイツがPCと互換性のないXboxプロジェクトに最後のGOサインを出したという。

エンターブレインの兄弟会社アスキーは，かつてマイクロソフトと非常に深い関係にあり，一昨年までXbox事業本部長だった大浦博久氏と現在エンターブレイン社長の浜村弘一は，すぐ近くの席に座っていたこともある。そんな関係からボクたちは，日本でXbox事業が立ち上がると同時に公式・非公式にミーティングを重ね，ごく自然な成り行きでファミ通Xboxを創刊した。長いようで短い，でも充実した2年間だったように思う。

カルトX Xbox公式サイトで配信されているメールマガジン"Xbox ニュースレター"（当時）では，芸能人がXboxをプレイして感想を述べるコラムが2002年2月から9月まで連載されていた。ここに登場したのは，栗栖あつこさん，藤崎奈々子さん，真鍋かをりさん，山川恵理佳さん，仲根かすみさん，秋山莉奈さんの6人。

読者投稿コーナー

リーダーズボックス Rbox



だんだん春の陽気が近づいてきましたね。眠いし花粉がかゆいけど、やっぱり春は気持ちがいいものです。卒業シーズンなので、新生活への準備に忙しい人も多いかもしれませんね。いつもマイペースなRboxも、今回は少し浮かれ気分です。

レターコロニー

500 Rbox

Xboxは2周年、船長たちももうすぐデビュー1周年ってことで、気持ちおめでたい3人組が贈るおたよりコーナー。

——宇宙に来てよかったことといったら、花粉がないことよね(ス)

——植物ないからねぇ。その代わり花見もできないがなぁ(船)

——話の腰を折って申しわけニャいが、まずはこのおたよりからニャ(宇)

●雪が降りました! あまり積もりはしませんでしたが、道路が凍結しました! その日は道路を滑って楽しみました。 熊本県 仮面トミダー

——強がっちゃって。ホントはコケただけだったりしてね〜?(ス)

——そーゆーこと言うニャ!(宇)

——雪も長いこと見てないなぁ。宇宙にいると季節感わからんのよね。スーリンは1年中Tシャツだし(船)

●ある雪の日、友人がいきなり「外で遊ばね?」と言い出したので僕は丁重に断りました。数分後、窓の外を見たら彼と友人らは雪だるまを作っていました。僕は急に鼓動が高鳴り、エアガンを片手に身を潜め、ベランダへと出ました。そして、彼らがほかの遊びを始めたのと同時に、雪だるまめがけ発射っ! 超楽しいっ!!(爆笑) 彼らに見つからないように撃つ! 気分は、まさに殺し屋スナイパー! 目や手が落ち、壊れていく雪だるま。だんだん彼らにも照準を合わせたくなってきたので、その場は我慢して退きました。みなさんも、雪が降ったらぜひお試しください。 群馬県 みっともない

——子供のころ公園で一生懸命作った砂の要塞を、乱入してきた犬に破壊されたのを思い出したよ……(船)

——雪だるまの中に友だち入ってなくてよかったわよね(ス)

——楽しそうだけど念のため。「よい子はマネしないでニャ」(宇)

●スーリンさんはバレンタインに、船長、宇吉とロボットに義理チョコをあげたのですか? 岐阜県 米騒動

——あんたたち、当然それ相応のお返しを期待していいのよね? いま、欲しいモノがあるんだけど(ス)

——しまったぁ……。あとさき考えずにチョコを受け取ってしまった!(船)

——※§≒Σ#>⇔†★♀★!
(エビ鯛狙イノ強欲女メ!)(ロ)

——オイラ、来年からチョコは辞退するニャ……(宇)

●姉の手作りチョコを毒見させられました。タダでチョコレートが食べられたので満足していたら、あとでちゃっかり「お返し期待してるから」と言われました。エ? 茨城県 雪泣手

——本命以外に配るチョコは、ほとんど投機目的だわよ(ス)

——オイラの純情を返せ!(宇)

——∵ヨ※☆ TΣ⊿$◎!
(甲斐甲斐シクシテ損シタ!)(ロ)

——なんとなくスルーしてたけど、このロボいつの間に……(船)

●とあるゲームの販売店で「ポスターご自由にお取りください」と書いてあったので「O・TO・GI」や「鉄騎」など総勢20本を抱えて家に帰ると、親からメッチャ怒られました。でも部屋はいまポスターの宝庫です(笑)。 福岡県 えとち〜

——大量にせしめてきたな(船)

——大らかなお店だニャ(宇)

——ちなみにポスターはちゃんと額縁に入れると見栄えが違うわよ(ス)

●私の友人FのXboxに奇妙な出来事がありました。いつものようにゲームをプレイしようとしたとき、画面に「これはXbox用のソフトです。Xboxでご使用ください」と表示され、思わず友人は「お前はXboxちゃうんかい!?」とツッコミをしてしまったそうです。 高知県 GAMES BOND

——まるで禅問答だな(船)

——自分を見失ってるわねぇ(ス)

——疲れてるんだニャぁ……(宇)

●悩んでいます。地上デジタル放送が開始され、対応TVに買い替えるべきか? 買ったらすぐモデルチェンジしてしまったパソコンを買い替えるかどうか? そしていちばんの悩みは、ピュアホワイトか、かすみちゃんブルーかの決断です。 京都府 アルフォンス

——ピュアホワイトに「かすみちゃんブルー」って彫ってもらえば?(船)

——紛らわしいわよ!(ス)

——そのまえに、この号が出るころにはもう、ピュアホワイトの受付は終わってると思うのニャ……(宇)

●知り合いに、携帯電話の充電はひと月に一度で十分という人がいます。彼に友だちの作りかたを教えてあげてください。 北海道 デールテール

——その携帯で「メル友募集」って検索すればきっとたくさん……(船)

——リスクもともないそうだニャ(宇)

——何か趣味とかを突き詰めれば、自然に友だちもできると思うわよ……ってマジメに答えてみたりして(ス)

●カップラーメンにマヨネーズって、ふつうですよね? 埼玉県 よっしー

——マヨネーズラーメンってメニューにあるお店もあるけどねぇ(ス)

——我輩は牛乳派だけどなぁ(船)

——何言われたのかわからニャいけど、自分の舌を信じてがんばれ(宇)

●夏に使った蚊取り線香が残っていたので、ひょっとしたらお香みたいな感じでちょっとアロマ気分が味わえるかなーと思い火をつけて見たのですが、臭いというか、アロマというより燻されてるようで、ワシャ燻製か! って気分になりました。 大阪府 MAZU

——目とノドにくるんだよな(船)

——今度は殺虫スプレーを部屋の臭い消しにでもしそうで怖いわ(ス)

●1ヵ月ほどまえに、湯沸かし器が壊れてキッチンが水浸しになりました。水が漏れて、階下に住む年老いた大家さんのお布団がびしょぬれになったそうです。そして昨日、トイレのタンクが壊れて床が水浸しになりました。今度は大家さんの息子の布団がびしょぬれになったらしく、ものすごい形相で怒鳴り込んできました。なんだか、もう1回ぐらい何かやっちゃいそうで不安な毎日を過ごしています。 東京都 冷めたピザ

——お年寄りの布団を濡らすとは、鬼嫁級のいやがらせだニャ(宇)

——つぎは大家一家の仕返しで、大量のバルサンでいぶされるとか?(ス)

●今年ってうるう年なんですね。誕生日が1日遅くなるので、ちょっとだけうれしいです。……えぇ、もうそういう歳ですから。 東京都 Dr.ひろい

——給料日も1日遅くなるってことを忘れてるみたいだニャ(宇)

——地球の重力にしばられない我々には無縁だけどな(船)

——わたしもうるう日うまれだったら、まだ8歳なのにな—(ス)

——てなわけで、次号はいよいよ集計結果発表ですよ。どうなのよ(船)

——3位以下の人は、気張れば順位の変動も激しそうよね!(ス)

——みんな気を抜くなよー!(宇)

ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントが加算されます。ポイントは2004年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈! 【優勝:記念トロフィー+Xbox本体orパイオニア5.1chヘッドホン(どちらか1台)+お好みソフト2本】、【2位:記念楯+お好みソフト2本】、【3位:記念楯+お好みソフト1本】●さらに全員プレゼントも! 【5000ポイント達成:福袋(内容はそれぞれ異なります)】、【10000ポイント達成:お好みソフト1本】 ※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト

500 BOX

イラストは人気のバロメーター？　ここ最近『O・TO・GI』がやたら人気ですニャ(宇)



福岡県　走る棺桶

続報が気になる『ファントムダスト』。びっしり背景に描き込まれた言葉選びも秀逸(船)



東京都　三橋はつみ

イラストを描かずにはいられなかったそうで。このまま本の表紙になりそうな出来だワ(ス)

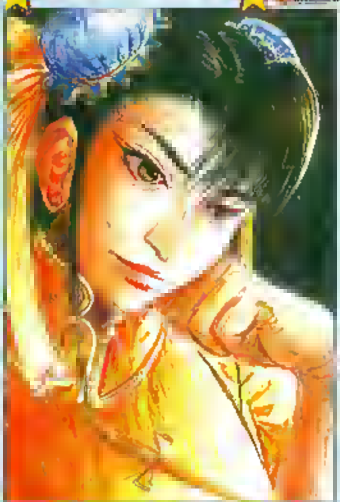


兵庫県　桂月すいか

太陽の光と水しぶきがまぶしい！　Tシャツの透け具合にもこだわりを感じるニャ(宇)

今月の一等星

1500 BOX



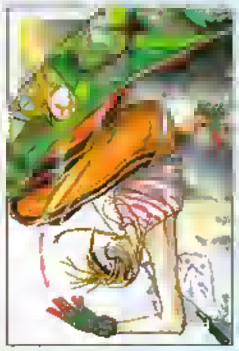
福岡県　G・N・A

SVC移植決定！　思わずひざまずいてしまいそうな懐かしいポーズの춘麗さんに一等星！　服の色が初代春麗なのもニクイ！(船)



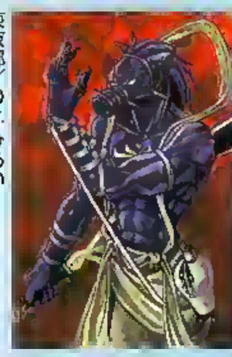
富山県　伽月

満月と桜と装束、ある意味最強よね。やさしい眼差しにキュンとしちゃいますよ(ス)



大阪府　MAZU

今回も描き込まれたMAZUさんの『天空2』。ボードの裏の絵ってもしかして……？(宇)



東京都／Dr.ひろい

言わずもがな渡辺綱。道であっても目を合わせられる自信がないほど、妖気漂ってます(船)



長崎県　中尾徹夫

風を切って舞う姿もどこか優雅……だけど力強く描かれた"漢"の文字が気になる……(ス)



京都府　G・MEN

『オルタ』クリアー記念だそうです。世界観が似てる？ってことでナウシカも友情出演(船)



岡山県　イムフィカ

デフォルメされて勢ぞろいの『O・TO・GI』の面々。頼光の無表情さも逆にカワイイ。愛情あふれる一枚だニャ～(宇)

もしもXbox

500 BOX

今回のお題は「ゲームに出てくる食べ物、本当に食べられるとしたら何食べたい？」

『ぷよぷよ』のぷよ！　色ごとに味が違うだろうし、暑い夏に冷やしたぷよをパクッ……美味しそう。

大阪府　MAZU

ぷるぷるしてるとこがまたそそるのよね(ス)

『ダイナソーハンティング』のマンモス！　ギャートルズみたいにね。　東京都　なんだかな～

今回の一番人気はコレ。マンガ肉のイラストが入ったハガキがたくさん届いたニャ。『ディノクライシス3』の恐竜の肉も人気高し！(宇)

『真・三國無双』の点心。ぐーたらゴロゴロ、食っちゃ寝で体力UP！　茨城県　雪泣手

TVショッピングで売ってたら朝買うよね(船)

次号のお題は「もしもゲームの中の施設が実際にできるとしたら何がいい？」お題も募集中！(ス)

Rbox 駆け込み宇宙センター

お悩み、グチ、マイナスのエネルギーはココにぶつけよう。相談料無料(船)

――前回の「オタク扱いする友人をなんとかしたい」という相談に読者からの反応が！(船)

●自分も前号のえとち～さんと同じで、最初のころは正直ムカついたけど、散々僕をヲタク扱いしていた友人がXboxを隠し持っていました。だから、よくも悪くもXboxについていろいろ言ってくるのは"興味がある"ということの裏返しなのでは？　群馬県　みっともない

●自分は「そんなこと言って本当はやりたいんでしょ？」とゲームを友だちにやらせたら「ヲタクじゃなくてもハマるわ！」と言って納得してくれました！　ゲーム性がよければ、直接ゲームを体験させると納得してくれるかもしれませんよ。　北海道　オースティン

――直接遊んでもらうのがいちばんみたいだニャ。参考になったかニャ、えとち～君？(宇)

500 BOX

川柳流星群

500 BOX

日々思うあれやこれを簡潔に！　そして五・七・五に！　難しいルールは無視していいのよ(ス)

2周年
本体普及も
執念で
東京都　Dr.ひろい

評●「周年」と「執念」がかかってるのな(船)

付録ポスター
貼るとき悩む
ウラ、オモテ
埼玉県　よっしー

評●鏡の前に吊せばいいんじゃない？(ス)

公式HPのご案内

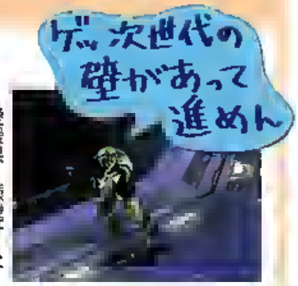
●掲示板メインの公式ホームページを開設中です。本誌の感想を書き込むもよし、Xboxユーザーどうしの意見交換の場にするもよし。マナーを守って、いろいろ活用してください。編集部員はもちろん、思わぬクリエーターの方々も皆さんの声をチェックしているかも？●掲示板を初めて利用するときには会員登録（メール申請）が必要です。その際、携帯メールやフリーメールでの登録はできませんので、ご了承ください。 http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

よく耳をすませば 500BOX

フキダシの数や順番は自由に変えてしまってもいいのだけど、文字が多すぎるのは難しいかもねぇ(船)



熊本県 仮面トミダー



愛媛県 猿飛サスケ

次回のお題は……?

あなたの脚本でこの写真に命を！(1)と(2)の順番は逆でも可よ。





和歌山県 ウルヴィー

よく耳を残念賞 今回いちばん多かったのは「トイレに間に合わない！」ってやつでした。間に合っても、このカッコじゃイライラしそうだなぁ(船)

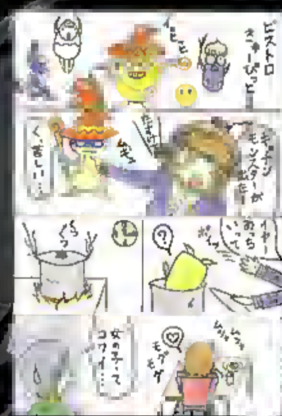
ブラックホール漫画塾 600BOX

絵に自信がなくても、ゲームと関係なくても、キミがおもしろいと思ったなら何でも可。でもパクリは厳禁(ス)



●技撃はむしろ上の状態でも十分なんだけどな(船)

福岡県 G・N・A



●女の子がみんなこんな感じだなんて思わないでね(ス)

東京都 なんだかなー

500BOX Xbox開発事業団

突飛だろうが不可能だろうがとりあえずオーライ！(船)

●ホコリ防止用キャップ！ コントローラーの差込口とコントローラーのメモリユニットのところにそれぞれ欲しい。 山口県 央倫

●コントローラー差込口にライトを。いろいろなバリエーションがあり、暗い部屋でホラーゲームをプレイするときの追加演出効果にもなる。 茨城県 雪泣手

●本体上部を液晶にし、好きな映像を映し出す。これぞ究極の着せ替え。 高知県 GAMES BONO

●Xboxに立体映像機能をつける！部屋の中を暗くしてFPSゲームをプレイすれば、まさに自分が戦場で戦っている感じがすると思います！ 栃木県 VCトミー

●ラジオ機能付きXbox。ハー……ディスクに予約録音も可能。ゲーム中に再生すれば、ひと味違う楽しみかたも。 埼玉県 よっしー

●ボイスチャット対応ジョイスティック。今年はLive対応の格ゲーが豊作になりそうだからね。 岐阜県 米騒動

●早く日本にもコードレスコントローラーを出してほしい！ 試しに秋田の大館ジャスコ店に!! 出してー！ 秋田県 ベルド

●セーブデータにパスワードをつける。これで、誤ってデータを消してしまう心配がなくなる。 東京都 なんだかなー

●Xbox Liveで音楽や映画をダウンロードできるようにしてほしい。 群馬県 みっともない

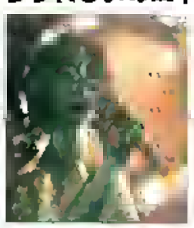
おもしろ写真投稿コーナー ガガーリンの目 500BOX

何を撮ったのかわからないメールが増えてるのニャ。コメントつけてもらえると、いろいろうれしいのニャ(宇)



北海道 ディールテール

⬅冷やしすぎ…ね。雪が溶けたら取り出せ…かった人たちのジュースが…てきそう(ス)



東京都 冷めたピザ

⬅この不気味…銀色夫人の正体はカラオケ…さんの看板だそうで。おっ…ねえなぁ(船)

編集部サニエライト通信

全Xboxソフトをクリアーせよ！ ライターいじりが二年越しの挑戦！

ブレイブゲーマーへの道 BRAVE GAMER vol.11

ルール 一、各ゲームは、メインのモードを最後まで遊びきった時点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める。一、挑戦するゲームの順番はクジ引きで決定。一、同時に3本までのゲームの並行プレイを許可(クリアーしたものから、つぎの1本と入れ替え)。

1/25 まずは「Outlaw Volleyball」。10コートで開催される計50のイベントを勝ち抜く"ツアー"モードに挑戦です。とりあえずスタート！ 長いラリーが続きますが、ハデな必殺アタックは気分爽快！

1/27 5コート目のイベントまで制覇しました。残るは半分……と思ったんですが、突然、敵が強くなったような。じつはこのゲーム、別の育成モードで鍛えたキャラをツアーモードでも使えるようです。逆に言うと、育成もこなしていかないとツアー制覇は厳しい?

1/31 育成モードの内容は、コートに立っている人めがけてアタックを打つなど、なんともアウトローでした。ステータスもアップしたのでツアーモードに戻ります。

2/1 ツアーも"ふつうの"試合は…トが仕掛けられていたり、ボールが爆弾になっていたりと、かなり痛そうな勝負になってきました。

2/7 けっこう時間がかかってしまいましたが、ツアー終了。1試合終えたら2時間経っていたこともあったっけ……。あれ!? そういえば鉄大喪索の'格闘'を一度もやっていないような……!?

2/8 つぎは……「Outlaw Golf」。同じシリーズですか。以前にもこんなことがあったような……。

2/11 スティックで"はじく"ようにに打つショットの操作が、ようやく手になじんできました。

2/13 …ます。3コース×10ラウンドも回らなくてはいけません。けっきょく今回は2コース目の半分までしか進めませんでした。スポーツだからといって侮れないボリューム。泣かせてくれるシリーズです。



⬅球を持てる時間が限られた試合は大苦戦。

全タイトルクリアーまで あと 111／132タイトル

募集中コーナーご案内 ●…ターコロニー：おたより何でも！ ゆかいな(?)パーソナリティがコメントします。●イラストコンテスト：カラーまたは白黒のイラスト。Xboxゲーム関連のテーマであってもなくてもオーケー!! ●もしもXbox：「もしも○○だったら?」という毎回変わるお題への回答。●駆け込み宇宙センター：「ねえねえ聞いてよ」と…ずにはいられないグチや不満、お聞きします。●川柳流星群：Xbox関連の話題を五七五で。●よく耳をすませば：写真の吹き出しに入るセリフを考えてみよう

Reader's review

発売中ゲーム読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は，未掲載分を含む全投稿の平均点です。

ブレイクダウン

クロスレビュー平均点　9.0点　読者レビュー平均点　8.5点

荒廃した近未来な設定と一貫した一人称視点が斬新。リアリティーを追求したぶん，視界の悪さや一対多数の不利さなどで難度が高い。また，武器の種類と壊せる障害物が少なく，できることも少ない。アクション，アドベンチャー要素のどちらも中途半端な感が。ストーリーはおもしろい。
神奈川県　元気娘　プレイ時間……15時間

格闘戦の楽しさ，現場の空気感すら伝わるサウンド，そして何より，深くのめり込んでしまうストーリー。そのどれもがすばらしい。かたくななまでに一人称にこだわった結果，映画を見るのではなく，映画の中に入り込んでしまう感覚を実現。多くの人にやってほしい名作である。
北海道　テールテール　プレイ時間……20時間

遊び込める要素が少なく，ボリュームや映像の質も（Xboxとしては）イマイチ。だが，「ゲームでしか表現不可能なストーリー」をキレのある演出で体験させてくれる希有な作品だ。FPSというよりは，格闘戦がキモのFPA（アクション）なので注意。せまい足場でのジャンプ移動はイライラ。
東京都　我王　プレイ時間……15時間

Unreal Championship（アンリアル チャンピオンシップ）

クロスレビュー平均点　8.0点　読者レビュー平均点　8.0点

『HALO』以来の本能直撃型FPS。突撃→死亡→即時復活のサイクルが，ヤバイほどに刺激的。種族ごとの能力差や2段ジャンプ，用途の広い武器などが，さまざまな戦術を生み出します。爽快感や中毒性も高く，対戦ツールとしては十分なデキ。欠点は対戦形式でしか遊べないこと。
福岡県　走る桶桶　プレイ時間……16時間

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War（リターン トゥ キャッスル ウルフェンシュタイン タイズ オブ ウォー）

クロスレビュー平均点　7.5点　読者レビュー平均点　8.3点

キャンペーンモードはボリュームがあり，多彩な武器でガンガン進めてとても爽快です。だが，いちばんの魅力はマルチプレイのチーム戦。仲間どうし補完し合うシステムが非常に奥深い。対戦マップやモードも豊富で○。ただ，マップや回線によって通信ラグが出るのは残念です。
新潟県　HIDEYASU　プレイ時間……100時間

The Simpsons: Hit & Run（ザ シンプソンズ ヒットアンドラン）

クロスレビュー平均点　8.0点　読者レビュー平均点　8.3点

3D化されてもアニメの世界観が損なわれていない点は○。作られた箱庭でのミッションやアイテム収集要素はおもしろいが，自由度が高いぶん，意外と制限されている点が目につく。『ザ・シンプソンズ』に愛着がある人なら，服装やサブキャラなど，マニア心をつかむ要素は多数。
長野県　江戸裏　プレイ時間……48時間

自由度が高いミッションクリアー型。クリアー後は点在するギャグ探索で長時間楽しめそう。原作の知識がなくても純粋にゲームとしてデキがよいので問題なかった。セリフが字幕なしのため，物語の完全理解にはリスニング力も必要。クリアーするぶんには中学程度の英語でオーケー。
岐阜県　米騒動　プレイ時間……8時間

HUNTER The Reckoning Redeemer（ハンター ザ レコニング リディーマー）

クロスレビュー平均点　7.3点　読者レビュー平均点　8.0点

斬る，撃つ，魔法，それぞれのバランスがよく，行動すると成長するシステムのおかげで敵と戦うのがやたらおもしろい。ボタン連打の初心者でも楽しめるくらい間口が広く，キャラの個性付けもしっかりしている。多人数プレイもおもしろく，何度でも楽しめる作りの傑作。
神奈川県　元気娘　プレイ時間……15時間

O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～（オトギ）

クロスレビュー平均点　[illegible]　読者レビュー平均点　[illegible]

何でも破壊し，ぶっ飛ばせて最高に気持ちいいです。キャラが増えたことで遊びの幅が広がったし，ロックオンの有無を切り替えられるのもよい点です。難度は，くり返し挑戦すれば攻略できる程度かと。ただし，視点が見にくく，すばやく行動したいときに不便さを感じる。
東京都　なんだかなー　プレイ時間……45時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い，プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・名前（P.N）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

投稿のきまり

①はがきか同サイズの厚紙に必ずペンで書いてください。
②各投稿の裏には，住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号を記入してください。メール投稿の場合も忘れずに！
③各あて先には，コーナー名を忘れずに記入してください。
④封書でのまとめ投稿も可能です。その際は各はがき（厚紙）に必ず，②と③の項目を記入してください。
⑤メールでイラストを送る際は以下の規定を守ってください。
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit形式で）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（その場合は低圧縮で）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでの投稿
xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は3月10日（水）必着です

はちみつガーデン

その24.みちおちゃん衣替えですよ！
-NINJA GAIDEN編-



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

2004年2月28日現在（次号で年間総集計！）

順位	名前	地域	ポイント
1	MAZU	大阪府	16500p
2	走る桶桶	福岡県	14800p
3	みっともない	群馬県	11700p
4	Dr.ひろい	東京都	11000p
5	元気娘	神奈川県	10900p
6	雷泣手	茨城県	10600p
7	米騒動	岐阜県	10100p
8	よっしー	埼玉県	9500p
9	なんだかなー	東京都	8900p
10	GAMES BOND	高知県	8500p
11	Valth	広島県	7500p
12	桂月すいか	兵庫県	7200p
13	TRICK	福岡県	6700p
	テールテール	北海道	6700p
15	バルブヘッド	埼玉県	6500p
16	G.N.A	福岡県	6400p
	T・O	大阪府	6400p
18	サンキュー肉	神奈川県	6000p
19	アルフォンス	京都府	5500p
	エクボク	宮城県	5500p
	冷めたピザ	東京都	5500p

募集中コーナーご案内

●ブラックホール漫画道：はがきサイズまたは4コマで，おもしろマンガに挑戦。●実録つれづれLive日記：Xbox Live上で体験したエピソードを詳しく報告してください！●Xbox開発事業団：Xbox関連の「こんなのがあったらいいな」という商品企画を大募集。まじめ，とんでも系，どちらでもオーケー。イラストも大歓迎。

お詫び：本誌3月号にて誤りがありました。[illegible]ページ「Rboxポイントランキング」のGAMES BONDさんの総ポイント数「7000p」は誤りで，正しくは「7500p」です。[illegible]

大島流 極上ゲームレシピ

Naoto Ohshima GAMERECIPE

ゲーム業界のシェフが創作のヒントをこっそり紹介！

文・イラスト
大島直人
(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
「プリンクス・ザ・タイムスイーパー」
ディレクター

最近、少し忙しくなりストレスがたまってきた。何もかも忘れて、南の島に行きたい気分だ。南の島の風、海、太陽、そして香り、あー行きたくなってきた。いや、行こう!!

その20　信頼関係

いままで何人かの人から、こういった質問を受けたことがある。「どうすれば、アートディレクターになれますか？」、「私は優秀なのにディレクターになれません。どうすればよいですか？」、「私の企画はとてもよいのに、企画が通らないのは……？」と。答えはもちろんひとつではない。なかには本当に能力が高い人もいるが、自分自身の評価が甘い人もいる。また、残念ながらただ運が悪い、タイミングが悪い人もいるだろう。しかし、多くの人は信頼関係を築けていない場合が多い。

世の中、好き嫌いだけで進んで行くことができれば、とても簡単だ。しかし、それがビジネスとなるとそうは言っていられない。ゲーム制作には億という金が動く。制作中はあまり気にしたくない話だが、これはビジネスなのだ。どんなに遊んだらおもしろい企画であっても、遊びたいと思わせる要素がないとボツになってしまう。つまり、ビジネスとして成功させなければならないのだ。

私なら、見ず知らずの人を突然重要なポジションにつけることはない。逆に、ついた場合のほうが何かあると考えたほうがよいだろう。そう考えると、ゲーム業界に限らずビジネスなら当然の話だ。

では、どうすればよいかということになるのだが、それはやはり、仲間との信頼、部下との信頼、上司との信頼、そしてユーザーとの信頼を少しずつ築いていくしかないだろう。ときには、それを無理に押し切ると結果として、誰かを裏切ることになるかもしれない。やっぱり、理想のディレクターとは、スタッフの皆が「この人をディレクターとしていっしょに制作したい」と思ってくれることだろうなぁ。がんばろう!!



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。67ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N23 フランス発Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)

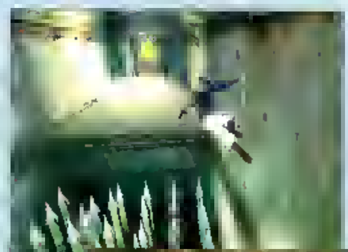
「NINJA GAIDEN」で忍者気分になって、日本にいるあいだに金縛りの術で六本木のイエローキャブをゲットしてみせるフランス人。

TITLE さだめの風船

皆さんこんにちわ！　フランスでは日本のエンターテインメントの専門家（教授？笑）のグレッグです。新しい仕事が始まって、チーズの天国とも言われるマイ・カントリーでマンガを出版することになりました。その都合で3週間ほど日本に来て、マンガの権利を買うふりしながらデフレのキャバクラにいくつも……いやいやいや！　マジで仕事しに来たモン！　でも、この2月末に日本にいられることは、ゲーム好きの外国人にとってはうれしいことです。着陸したばかりのおマニア、疲れを知らずですぐ池袋の"ビッ○カメラ"や"さ○らや"に行きました。なんと！　クリスマス限定版のゲーム機がいっぱい！　生産中止になった幻の"Q"もあった！　あーたまんない！　ま、ヨーロッパでも負けずに"クリスタル"の限定版Xboxが3月末から発売されます。値段は199ユーロ（約28000円）でコントローラーは2個つき。いいなー。

でも、もっといいなーって言わせられることはそれじゃない。「PoP」って知ってるかしら？　略さずに言うと『Prince of Persia』です。去年のクリスマス、アメリカで大注目を集めたキラータイトル。ヨーロッパではソニーとの契約で、この2月まではPS2版のみが発売されていた。もちろん、今回のコラムで紹介したいのはXbox版です。相変わらずXbox版のグラフィックは、比べものにならないくらい明らかにすばらしい。けど、それ以上に注目したいポイントはキャラの動きです。15年まえ、アップルなどで伝説になったあの『プリンス・オブ・ペルシャ』が3Dで帰ってきたって感じ。剣をふり回すだけでなく、壁を走ったり、回転ジャンプしたりするなど、アラビア版のJACのスタントマンかと思わせるほどの主人公。あんなことをするのは、もちろんわけありで。呪われた"時空の剣"を手にした王子が自分の城に閉じこめられ、砂の化け物に襲われた。そんなわけで、呪いを解くために城の最上階へ登って姫を助ける必要があるんです。呪われた城には回転壁、隠れ槍、崩れるフロアーなどの複雑で残酷な仕掛けがいくつも主人公を待っています。映画っぽくもあり、デキのすばらしいゲームです！　日本で出たら間違いなく買い！

PS: もちろんアラビアが舞台ですけれども、古代のほうだからビン＝○ディンやフ○インはボスとして出てこないです。



←『ペルシャ』といえば危険なトラップ。ここでは新アクションの壁走りで突破！



→今回は格闘アクションも充実。行く手には多くの敵が待ち受けている。

テレビゲーム研究講義

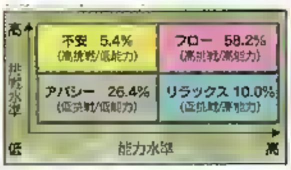
ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：08 オートテリック・パーソナリティ

大学生を対象に、日常の生活の中で、いつ彼らがフロー状態（flow condition）を体験しているかを法政大学の浅川希洋志氏が調査している。それによると、ゲームプレイの時間だけ調べたわけではないけれど、スポーツとゲームを合わせたプレイ中の大学生全体の58.2パーセントがフロー状態を経験していることがわかった（下表参照）。ただし、アパシー状態（apathy condition、無感動状態）の大学生も26.4パーセントにのぼっている。でも、アパシーだからといって悲観することはない。平穏の中に幸福感を得ることもあるからだ。ゲームをプレイしている時は緊張感をともなっているからリラックス状態（relaxation condition）が少ないのは当然であるし、ゲームという遊びの最中に不安状態（anxiety condition）になる学生が少ないのもうなずける。



また、浅川氏の調査では、大学生は勉学、サークル活動、アルバイトや就職活動、バイク・クルマの運転や食事のときにフロー状態を体験していることもわかった。僕たちがフロー状態を体験するのは、ゲームプレイ中だけではないのだ。

浅川氏の調査から、ゲームをプレイする大学生の半数以上がフロー状態になり、少なくない学生が意味なくプレイしていると推測してよいだろう。ここで大切な点は、ゲームプレイによってフロー状態を体験する人々もいれば、そうではない人々も存在するということである。

じつは、フロー状態に入りやすい人々の性格にはある傾向がみられる。そういう人たちは、社会的な評価や金銭的な利益といった外発的な報酬のためではなく、現在自分が行っている行為そのものに目的を見出すことができるという性格らしい。内発的な動機に基づいて行動する人間の性格の特性をオートテリック・パーソナリティ（autotelic personality）と呼び、日本語では「自己目的的性格」と訳されている。

オートテリック・パーソナリティの人は、自分が行う行為そのものの中に、自分の能力よりもやや上のレベルの挑戦的な要素を見出す能力を持っており、積極的で自由、かつ、チャレンジングな生活を送ることができる。一言でいえば「前向きな人生」である。

ゲームに夢中になっていると家の人から怒られることが多いけれど、ゲームに集中して楽しめるという能力は、決して悪いことではない。むしろ充実した人生を送るためには必要な能力だとさえ言えるのだ。

課外授業

来る3月22日から26日の5日間、アメリカ合衆国ロサンゼルス州のサンノゼで、毎年恒例となった2004年のゲーム開発者会議（Game Developers Conference 2004）が開催される。これは世界のゲーム開発者が、ゲームをめぐる技術的・社会的・経営上のテーマで講演を行って交流する国際会議だ。日本からは、パックマンを開発したナムコの岩谷徹氏らが講演する予定だ。http://www.gdconf.com/参照。

Illustration:YUZURIHA Satoshi

噂の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.17 望月久代

人見知り解消のために演技の道を……

もともとすごい人見知りで、引っ込み思案な子でした。それで、中学のときに「なんとかしなくっちゃ」と思って演劇部への入部を決意したんです。でも、入部届を出すときもなかなか勇気が出せなくて、部室の前で30分以上もどうしようか迷っていたりしたんですけど……（笑）。その演劇部で芝居の楽しさを知って、「将来は芝居のできる仕事に就きたい」というのが目標になりました。ただ、顔とかはあまり出したくなかったので（笑）、高校卒業後は「声優さんもいいかな？」なんて思って養成学校に通い始めたんです。

で、肝心の人見知りのほうは、じつはまったく解消されないままです（笑）。演劇に人見知りは効果がないことを証明してしまったわけですが、いまでも初対面の方とはなかなか打ち解けられなかったりします。逆に一度心を開いてしまうと、かなりフレンドリーになってしまうのですけれど……。ファンの方から、「望月のラジオのトークはおもしろい」と言っていただけるのですが、番組の出演者やスタッフとのあいだに培われた"フレンドリーさ"がうまい具合に作用しているからだと思います。たまに共演者に乗せられて、「ドキリ」とするようなことを言っちゃったりしますけど……（笑）。

みんなとワイワイするのが楽しい人なので、ゲームもパーティーゲームが好きなんですよ。『マリオカート ダブルダッシュ!!』や『桃太郎電鉄』とか……。いちばんのお気に入りは『三國無双』ですね。誰にでもできる操作で敵を倒す快感が、ストレス解消には最適かも（笑）。自分の出演作は、"演技の反省"のためにプレイしてしまうので、なかなか純粋には楽しめないですね。

最近はとくに"演じる"ということの難しさを実感しています。たとえば、収録日当日に自分の体調が悪かったりすると、どうしても演技に影響が出てしまう。さらに、自分のことだけを考えて演じていればいいというわけでもなくて、自分以外のキャラクターや共演者の気持ちもお互いに考えて演じないといけない。そのためには相手の役を理解することも大事ですよね。現在はラジオのお仕事が多いのですが、アニメやゲームのお仕事もどんどんやっていきたいと思っています。"演じる"ということにはこだわっていきたいですね。最悪のコンディションでも最上の演技ができるようにがんばっていきたいです。



PROFILE

もちづき・ひさよ

「シスタープリンセス」の花穂役を始め、出演作多数。とくにラジオのパーソナリティーとしては超売れっ子で、レギュラーを4本も抱える。

今後は大人の役も演じてみたいという、望月さんへのファンレターはこちらへ⇒〒151-0063 東京都渋谷区富ヶ谷1-3-4 BOF 代々木公園2 B1プロデュース内

新コンボ公開&地下大トンネル突破まで攻略!!

新たに存在が判明した武器による打撃技やコンボを紹介！　ストーリー部分も戦闘ヘリ戦など、中盤最大の山場を切り抜ける手段を詳しく解説していくぞ。

タイトル	ブレイクダウン		
発売元	ナムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	発売中(1月29日)	価格	6800円(税別)
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー 上博文
ブロック数	16ブロック	対象年齢	15歳以上
システム対応	5.1ch		
その他			

隠された武器打撃技・特殊技・コンボをすべて公開!!

ここで紹介するのは、武器を装備した状態からでも出せる武器打撃技と特殊技、そして残りのコンボ。前号に引き続きこれでデリックが使う技をすべて公開したことになる。武器打撃技は単発技が多いが、体力の低い兵士には有効。特殊技はガードアタックの肘がオススメ。トランジェンを使い切ってしまう欠点はあるが、トラン兵を素手で攻撃すればトランジェンは回復できる。出しかたはやや難しいが、利用価値の高い技だ。

デリックのレベルアップポイント

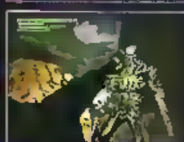
Lv 1	トラン兵が倒せない状態
Lv 2	トラン兵を倒せるようになったとき
Lv 3	敵の銃弾をガードできるようになったとき
Lv 4	ジャンプキックを使えるようになったとき
Lv 5	ショックウェイブが使えるようになったとき

武器　左フック～左強チョップ
HG or MG装備中⬆左, 左　5,10　✕



⬅2発とも命中すれば、それだけで兵士を倒せるほど威力がある。武器打撃技は、敵に十分接近してからコマンドを入力しないと発動しないぞ。

武器　[illegible]キック
武器全般を装備中⬇左　5,10　✕



⬅敵を串刺しにするように、足を突き出したまま攻撃。近距離で攻撃したときのみくり出せる。トリガ引きっぱなしで、威力とやられかたが変化。

武器　横からのキック
BZ装備中⬆左　10　○



⬅バズーカ装備中限定の左ミドルキックが発動する。近距離の敵をこの技で倒し、遠距離の複数の敵をバズーカで倒す、という使いかたが有効。

特殊　ガードアタック(肘)
敵の攻撃をガードした瞬間に左　6～　✕



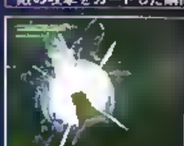
⬅敵の攻撃をガードした瞬間にトランジェンをすべて放出し、肘で攻撃する。トランジェンの残量が多いほど、大きなダメージを与えられる。

武器　瓦割
武器全般を装備中⬆右　10　○



⬅敵をロックオンしており、なおかつ近距離で攻撃したときのみ発動。トリガを引きっぱなしにすることで、威力とやられかたが変化する。

特殊　ガードアタック(パンチ)
敵の攻撃をガードした瞬間に右　14～　○



⬅こちらのガードアタックはライフを消費しての右ストレート。トリガを引いている時間が長いほど威力が増す。最大ダメージは肘のほうが上。

武器　右キック
武器全般装備中⬇右　12　✕



⬅前に蹴り出す技。当たったあと、敵との距離が離れるので、そこを銃で追撃すればラクに倒せる。モーションが少し大きめ、という難点もある。

特殊　投げ
近距離で⬇左+右　15,25　○

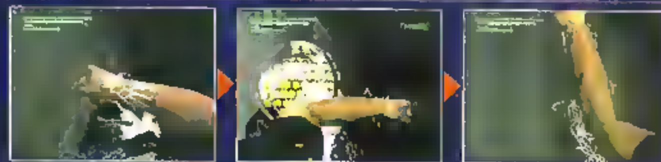


⬅つかみモーションが敵に当たると投げに派生する。大きなダメージはもちろん、命中するとトランジェンが大きく回復するという利点がある。

コンボ　真拳～投げor瓦割
➡左,左×4,左+右or右　16,4,4,4,4,24　○
真拳の最後のシメを投げか瓦割に変更できる。ただし、使用するにはLv5であることが条件。



コンボ　右フック左フックジャンプアッパー
➡右,左,右　6,11,14　○
無限コンボの右トリガを早めに入力すると強力なジャンプアッパーに派生する。



コンボ　左フック右フック左強チョップ
⬅左,右,左　7,11,11　✕
おなじく無限コンボからの派生のバリエーション。リーチが少し長く当たりやすい。



コンボ　右アッパー肘右強アッパー
⬅右,左,右　18,(14),(50)　○
2発目はLv.2以上、3発目はLv.4以上限定の技。リーチが短いため使いどころが難しい。



コンボ　ストレートローキックライターキック
➡右,左,右　6,8,(34)　○
3発目はLv.4以上限定で出すことができる。少し離れた位置にいる敵にも有効な技。



コンボ　右ストレートローキック頭蹴り上げ
右,左,左　6,6,(25)　○
3発目はLv.2以上限定。ローキックはキャンセルでき、2連コンボにも3連コンボにもなる。



コンボ　瓦割左強チョップ
⬇左,右,左　32　○
瓦割からチョップへの2連コンボ。1コマンド目から2コマンド目を連続入力するのがコツ。



表の見かた

技名		必用度
コマンド	ダメージ値	ダウン効果

※コマンドは左スティックを矢印で、左右のトリガを"左"、"右"と表示　※ダメージ値には能力覚醒の回数に応じてプラス補正がかかる　Lv.3→基本値×1.75、Lv.5→基本値×2.5
※武器名の表記　HG→ハンドガン、MG→マシンガン、BZ→バズーカ

地下深くの研究所でグレン・オガワと出会い、本当の戦いが始まる!

今回攻略するのは、地下研究施設にいるグレン・オガワと接触し、さらに地下に眠る遺跡に向かう場面まで。前回に引き続き、マップとチャートを使って注意点を解説していくぞ。これらを参考に新たな2種類のトラン兵や戦闘ヘリといった難敵、そしてレーザートラップや巨大ファンなど危険な仕掛けを乗り越えよう。

マップ上のアイコンの見かた

- 攻略ルート
- 攻略ポイント
- 目標物、イベント
- トラン兵の配置
- 軍隊の兵士の配置、インセクトの配置
- Lv.2カードキーで開く扉
- 階段
- アイテム
- ダクト
- ★ ジュース自動販売機

ひそかに忍び寄る昆虫型の敵インセクト

昆虫のような姿をして群れでカサカサとうごめいているインセクトは、接近すると一斉に襲い掛かってきて小爆発を起こす厄介な敵だ。耳を澄ませば接近する音が聞こえるので、群れているところを遠距離から攻撃しよう。



←物陰に潜んでいることも多い。油断せず五感をフル活用しよう。

CHART 1

地下研究所 Lv.1 - ①

カードキーを捜すなど、先へ進むには特殊な手順を踏む必要があるエリア。道中、インセクトが大量にいるが、彼らからのダメージが積み重なると非常に危険。つねに駆除しながら進め!

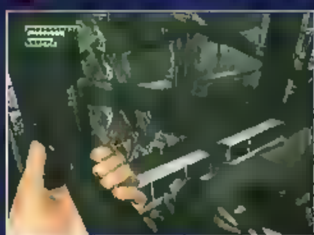
1. 巨大エレベーターで地下研究所へ
2. 巨大な手の骨のある部屋へ
3. Lv.2のカードキーを回収する
4. 巨大な手の骨のある部屋でカードキーを使う
5. 巨大な赤い壁へ
6. バッテリーを入手
7. 巨大な赤い壁を消滅させる
8. 地下研究所 Lv.1・②へ

3 インセクトに注意して回収



↑砕けたガラス片とインセクトが紛れていて見分けがつきにくい。部屋に入った直後に手榴弾を投げると危険が少ない。

4 巨大な手の骨の部屋に飛び降りる



↑研究員の死体のある場所から割れた窓の外に出れば、すぐ下がつぎなる目的地。見落とさずに回収して飛び降りよう。

5 ～ 7 まず2階へ向かえ



←破壊可能な箱からバッテリーを回収。周囲にはインセクト!



➡続いて階段で3階に上り、写真の機械がある場所に向かうのだ。



↑バッテリーを持っている状態で機械にアクセスすれば、巨大な赤い壁が消えていく。1階まで戻れば前進できるぞ。

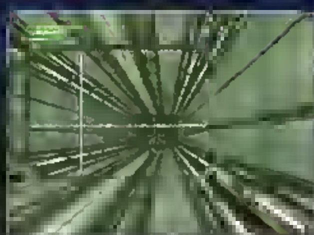
CHART 2

地下研究所 Lv.1 - ②

完全な一本道になっているため迷うことはないが、触れてしまうと即死のレーザートラップが待ち受けている。また、遠距離攻撃が可能なアサルトが登場。新たな戦略を求められる。

9. レーザートラップエリア①
10. 機関銃エリア
11. レーザートラップエリア②
12. ゲートの鍵を入手
13. ゲートを開ける
14. アサルト登場
15. クランクハンドルを入手
16. 扉をクランクハンドルで開ける
17. βプロジェクト室の前を[illegible]
18. ステファニアと接触
19. 地下研究所 Lv.2・①へ

9 11 パターンを覚えよう



↑反応しやすいように後ろに下がり、右に書いた順番でレーザーを回避する。

9	1	右端でしゃがみ
	2	右端でジャンプ
	3	右端でしゃがみ
	4	右端でしゃがみ
	5	左端でジャンプ
11	1	右端でしゃがみ
	2	右端でしゃがみ
	3	右端でジャンプ
	4	左端でジャンプ
	5	右端でしゃがみ

14 横移動で攻撃を回避



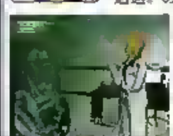
↑アサルトの攻撃は2パターンあるが、左右への移動で避けられる。

CHARACTER DATA

ステファニア・ヴォジンスキー



研究所では、記憶に関する研究を行うステファニアと遭遇。ある機器を開発していた彼女だったが、予算カットのため研究所を離脱、新しいスポンサーの下に向かったが……。



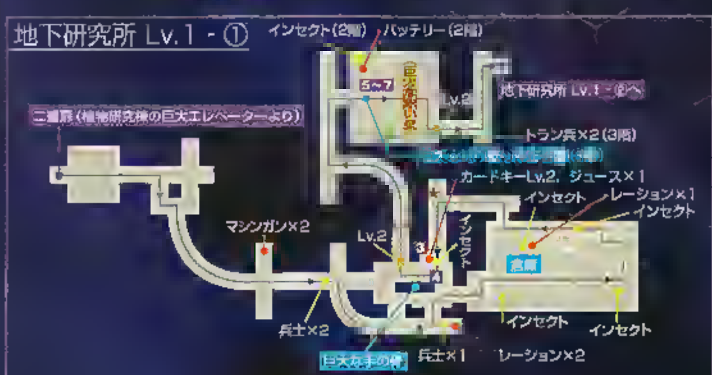




CHART 3

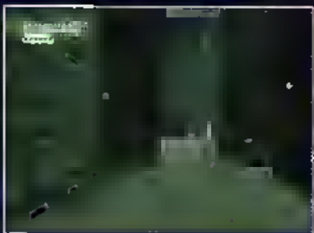
地下研究所 Lv.2 - ①

CHART2同様、別の手順を踏んでから正規ルートに戻る、という場面がある。また、姿を消すステルスが新たに登場。最初の大きな目標であるグレン・オガワとの接触も果たせる。

- 20 動く死体を発見
- 21 ゲートのスイッチがある部屋へ
- 22 ステルス登場
- 23 ゲートのスイッチを押す
- 24 ゲートを通過する
- 25 グレン・オガワと接触
- 26 会話イベント
- 27 地下研究所 Lv.2・②へ



20 まずは死体を追跡



↑床の血痕をたどっていくと、おぼつかない足取りで移動する研究員を発見。これを追跡していくとイベントが発生。

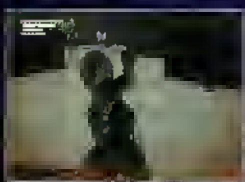
22 ステルスとの戦いかた

↓姿を消している状態ではロックオンできない。ガードして様子を見よう。



↑攻撃するときに姿を現すステルスには、ガードアタックがもっとも有効な攻撃だ。

24 大量のステルスに注意



←3つの倉庫にそれぞれ2体のステルス。不意討ちに注意すべし。

27 グレンのあとについていく



↑会話イベントが発生。デリックが受けていた実験、"αプロジェクト"について、その責任者であるグレンから語られる。

CHARACTER DATA

グレン・オガワ



地下深くから見つかったトラン兵と、それを生み出す'ネクサス'の研究を指揮する一方、人工的に人間を強化する実験'αプロジェクト'の責任者も兼務。しかし、これらの研究を悔いている彼は、デリックにある依頼をするのだった。

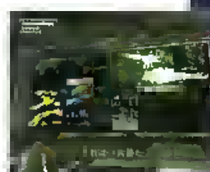


CHART 4

地下研究所 Lv.2 - ②

チャート開始直後、幻のような世界に入ってしまうこのエリアでは、グレンからトラン兵と"ネクサス"の存在について語られ、新たな能力を手に入れる。物語が核心に向かっていく場面だ。

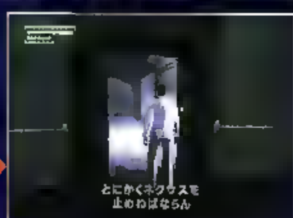
- 28 幻惑の廊下へ進入
- 29 幻惑の廊下を脱出
- 30 グレンとの会話イベント
- 31 グレンのあとについていく
- 32 インセクトとの強制戦闘
- 33 パワーアップイベント
- 34 アサルトとの強制戦闘
- 35 グレンが扉を開く
- 36 巨大エレベーターへ
- 37 地下研究所 Lv.2・③へ



28 同じ場所を2度まわる

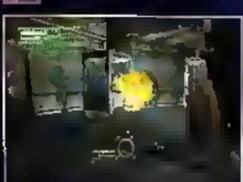
➡鏡に映るのはデリックではなく研究員。まずはこの鏡の前を2回通過し……。





↑ほかの研究員が開けるこの扉に入ることができれば脱出できる。

32 手りゅう弾を使え



←インセクトがつぎつぎ出現。出どころに手りゅう弾を投げつけろ！

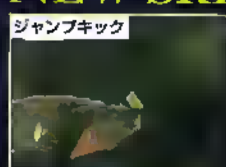
34 強力な新技を駆使



←画面に新技のコマンドが。いちど使って技の性質を掴んでおこう。

NEW SKILL

ジャンプキック

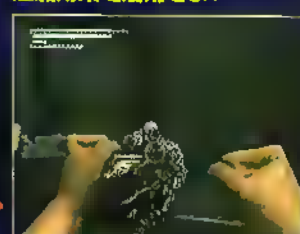


←入力が難しいジャンプキック。す速くボタン入力するのがコツ。

パルスショット



パルスショットフルチャージの追加効果を活用せよ！



←↑限界までチャージしてそれが命中すると、敵がゆっくりと倒れていく。追撃して大ダメージを与えよう。

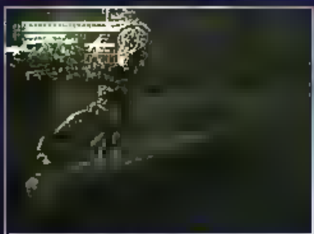
CHART 5

地下研究所 Lv.2・③

新たな目標となった"ネクサス"に向かうため、まずはサイトゼロへの直通エレベーターを目指す。しかし、このエレベーターは途中で停止、アレックスと別行動をとることになる。

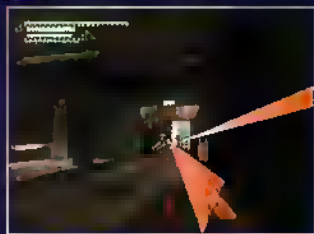
- 38 直通エレベーターへ向かう
- 39 直通エレベーターの扉を開く
- 40 アサルト3体が登場
- 41 直通エレベーターの扉を閉める
- 42 直通エレベーター停止イベント
- 43 エレベーターの非常ボタンを押す
- 44 エレベーターからダクトへ脱出
- 45 エレベーター落下イベント
- 46 地下研究所裏口へ

38 トラン兵を撃退



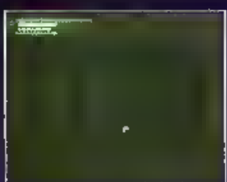
↑アサルトが一斉に攻撃してくる。1体はアレックスに任せ、2体を交互に攻撃。相手に攻撃させないように戦おう。

40 アサルトは無視



↑直通エレベーターのスイッチを押すと背後からアサルトが出現。しかし、ここは無視してエレベーターに駆け込む。

停止したエレベーターの中には隠れたアクセスポイントも！





↑↓ボタン以外に調べられる場所が。アレックスが怒っているが？

地下研究所 Lv.2・③

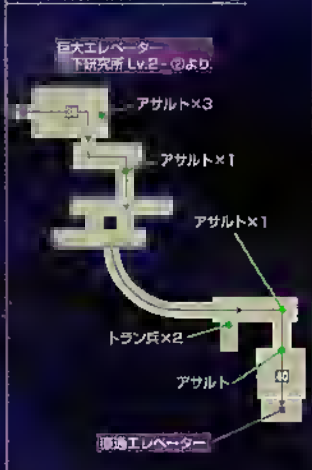


CHART 6

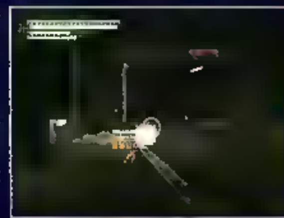
地下研究所 裏口

いちどに現れる敵の数が非常に多い。フローターは銃で簡単に倒せるので問題ないが、その直後から4体以上のトラン兵が同時に現れる場面が続く。あえて戦わないことも選択肢のひとつだ。

- 47 ダクトから出て前進
- 48 アサルトとの強制戦闘
- 49 ジャンニ・デ・ルーカと接触
- 50 ダクトから大トンネルへ

47 5体のトラン兵との戦いかた

➡ゆっくりと集団に近づいていくと、トラン兵のセンチネルのみが走ってくる。





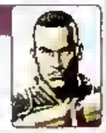
↑センチネルはガードが非常に固い。投げでダメージを与えるのだ。

48 あまり突っ込みすぎるな

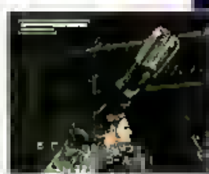


↑アサルトと兵士が戦っている。飛び込んでいくと集中攻撃を食らってしまうので、しばらく隠れていよう。

ジャンニ・デ・ルーカ



極秘任務のみを扱う戦闘のスペシャリスト。対トラン兵用の特殊武器を装備した部隊を率い、トラン兵を消滅させるための極秘任務を遂行している。同じ目的のデリックと偶然遭遇し、手を組もうという話を持ちかける。



地下研究所 裏口

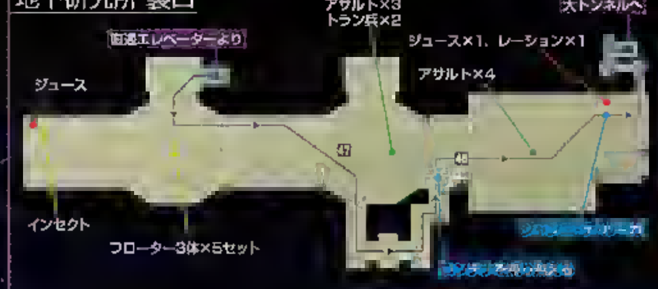


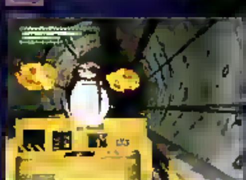
CHART 7

大トンネル

縦に深い穴と横に長い穴から成るトンネル。縦穴では兵士の弾丸をガードして接近、す速く倒そう。横穴では兵士がトロッコに乗ってくるが、轢かれるとゲームオーバーになってしまうぞ。

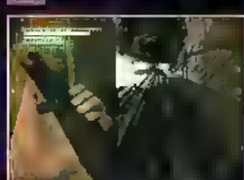
- 51 縦穴を最下層まで降りる
- 52 ゲートを開く
- 53 トロッコを移動させる
- 54 レールのポイントを切り替える
- 55 トロッコで進む
- 56 装甲車との戦闘
- 57 共同溝へ

55 フローターは無視してオーケー



←後ろまで下がってしゃがんでいれば、まずダメージを受けない。

56 トロッコで装甲車破壊も可



←当たる寸前に飛び降りれば、トロッコで装甲車を破壊することも。

大トンネル



CHART 8

共同溝

共同溝では、デリックの能力がさらに覚醒し新必殺技を習得できる。難所となるのは、終盤のバルブ操作。ソウラスの追撃を振り切りながら、逃げ延びるシーンでは、す速い動きが求められる。

- 58 能力覚醒イベント
- 59 インセクトがダクトから登場
- 60 偽アレックスとの強制戦闘
- 61 ソウラス登場
- 62 浄水室A～Cのバルブを閉める
- 63 下水への扉に向かう
- 64 下水へ

58 トラン兵はガードアタックで



⬆2体同時に相手をするとかなりのダメージを受けてしまう。1体をガードアタック(肘)で倒し、もう1体はじっくりと。

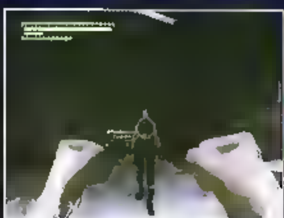
NEW SKILL



⬆複数の敵を同時に吹き飛ばせる。しかし攻撃力が低いので、敵に囲まれたときの緊急回避に使う程度。

60 移動は遅いので1体ずつ倒す

➡足を引きずりながら向かってくる偽アレックスは、攻撃まえにいっきに倒す！



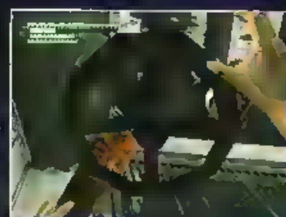


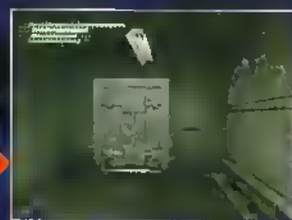
⬆ダメージの高いアッパーやダウン攻撃を駆使すれば、ラクに倒せる。



62 バルブ3つにアクセス

➡A～Cの浄水室それぞれにあるバルブ。これにアクセスすると水流が止まる。





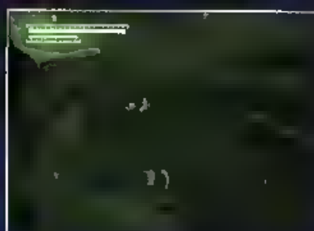
⬆3つともバルブを閉めれば、下水へと続くこの扉が開くようになるぞ。

61 戦わずに逃げのびろ！



⬆ソウラス登場からはひたすら走って移動。ただし、ワイヤートラップに触れると大ダメージは免れない。前方に注意を！

62 上段のワイヤー回避法



⬆基本はしゃがんでくぐる方法だが、時間がかかってしまう。距離感を掴んでスライディングで回避するのが理想だ。

62 浄水室Cの兵士はバズーカで



⬅バズーカを使えば1発で3人の兵士を全滅させられる。時間節約。

63 ソウラスとの距離に注意



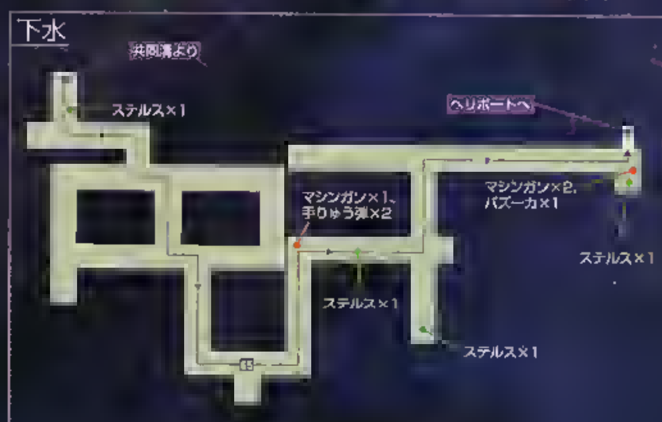
⬅下水への扉は開くのに時間がかかる。ある程度の距離を保とう。

CHART 9

下水

歩いてみると複雑に感じるが、意外にシンプルな構造の下水。しかし暗いうえにステルスが徘徊しており、不意にダメージを受けやすい。こういった暗い場面では周囲の音で危険を察知！

- 65 はしごに向かう
- 66 ヘリポートへ

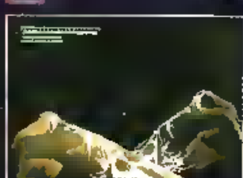


65 耳を澄まして移動



⬅足音と同時に水を弾く音も聞こえる。すぐに戦闘態勢をとろう。

65 ガード中心の戦略で



⬅厄介なのが暗さ。むやみに攻撃してもなかなか当たらない。

CHART 10

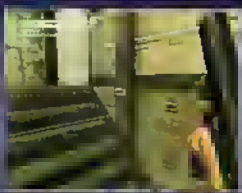
ヘリポート

ここでは、これまで何度も一方的に攻撃を受けてきた戦闘ヘリと戦うことができる。ヘリポート内に入るまえにバズーカのリロードをして、すぐに戦闘に突入できる態勢を整えておこう。

- 67 危険地帯を抜ける
- 68 戦闘ヘリとの強制戦闘
- 69 戦闘ヘリをバズーカで撃墜する
- 70 壊れたシャッターから巨大ファンへ

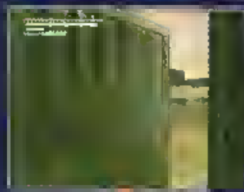


67 ワイヤーは爆破処理




⬅➡ヘリ戦ではバズーカのみ使用。ほかの武器はワイヤー処理に。

68 ヘリの場所をつねに把握




⬅➡ロックオンが切れてしまったらAボタンでサーチをしよう。

68 戦闘ヘリへの攻撃タイミング





➡戦闘ヘリが方向転換しているときが、もっとも当たりやすい。

⬆ヘリが遠ざかっていくときは当たりにくい。こちらに向かってくるときを狙って攻撃すること。

68 マガジンを取りすぎないこと



⬆持てるバズーカの予備カートリッジはひとつだけ。こまめにポーズをかけて残弾を確認し、無意味に回収しないこと。

69 墜落地点から離れろ



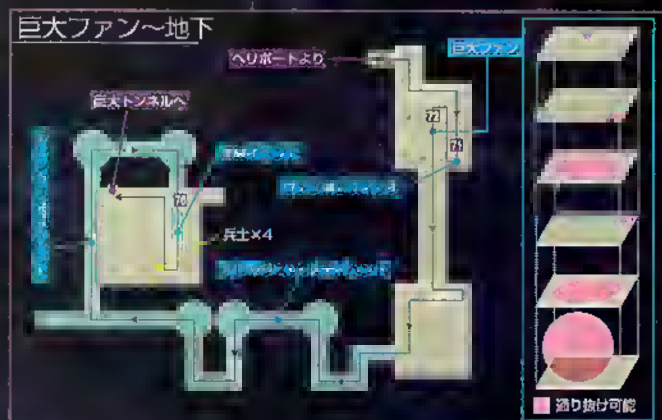
⬆墜落してくるヘリに直撃されてももちろんダメージを受けてしまう。遠くの安全な場所で墜落の様子を見守ろう。

CHART 11

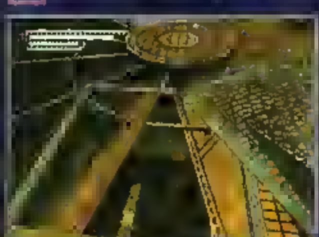
巨大ファン～地下

巨大ファンでは短い時間内で最下層まで降りなければならないので、ルートを覚えておく必要がある。アレックスと再会後は、さらに大トンネルが待ち受けるが、戦闘はほとんど発生しない。

- 71 ファン停止スイッチを作動させる
- 72 25秒以内に最下層まで降りる
- 73 ダクトに進入
- 74 兵士に追われるアレックスを発見
- 75 アレックスと会話
- 76 兵士が扉を爆破するイベント
- 77 ダクトから外に出る
- 78 兵士を全滅させる
- 79 アレックスと会話
- 80 大トンネルをトロッコで進む
- 81 エレベーターを起動させる
- 82 [illegible]に向かう



71 ファンの完全な停止を待つ



⬆巨大ファン停止スイッチを押すとカウントが始まる。回転しているファンに触れると即死なので、慌てずに待とう。

72 降りられる場所を覚えよう



⬆巨大ファンはマップに示した場所のみ降りられる。スイッチを押してから25秒以内に5段階降りられれば成功だ。

76 爆破の合図でいちど後退




➡アレックスを発見し、さらにダクト内を前進すると兵士が扉を爆破する場面に。

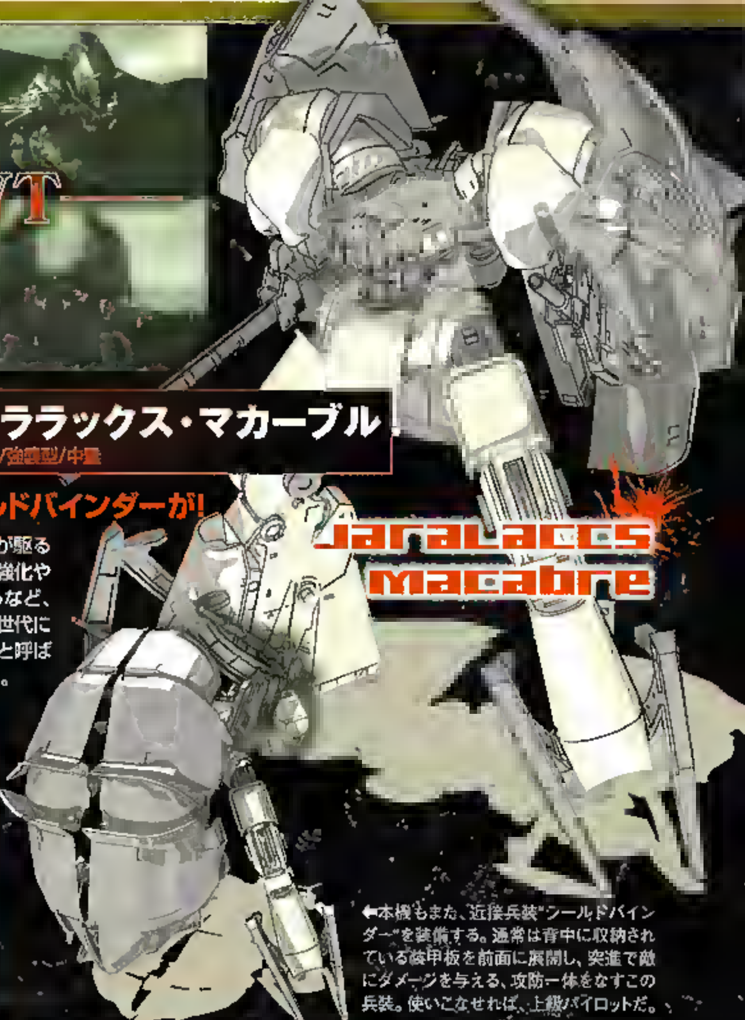
⬆この爆風でダクトから出られる。外には兵士がいるのですぐに対処。



死神の名を持つVT



←シールドバインダーを展開した姿。配備請求には相応のポイントが必要か!?



Jaralaccs Vertical Tank ジャララックス・マカーブル

第二世代/強襲型/中量

この機体にもシールドバインダーが!

傭兵集団"ジャララックス"が駆る機体の最終形。バランサーの強化やレールガンが搭載可能であるなど、その戦闘能力は限りなく第三世代に近く、マカーブル(死神)の名と呼ばれるにふさわしい機体である。

←本機もまた、近接兵装"シールドバインダー"を装備する。通常は背中に収納されている装甲板を前面に展開し、突進で敵にダメージを与える、攻防一体をなすこの兵装。使いこなせれば、上級パイロットだ。

鉄騎大戦

ついに待望の発売日を迎えた『鉄騎大戦』。今回の記事では、これから戦場へと赴く人、すでに戦場に足を踏み入れた人を徹底サポート。周辺機器情報も見逃すな!!

A action

タイトル	テッキタイセン		
発売元	カプコン	ジャンル	戦争
発売日	発売中(2月26日)	価格	7800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー:[illegible] ディレクター:河野一二三
ブロック比	未定	対象年齢 全年齢	システム対応 5.1ch
その他	専用コントローラ、ならびに『鉄騎』同梱版も同日発売(19800円・税別)		

ジャララックスタイプは共通のコックピットを持つ

ジャララックスシリーズのコックピットは、すべて同タイプに統一されている。世代が進むことでの優位さこそないが、逆に言えば一度慣れてしまえば、異なる機体に搭乗しても戸惑うことがない。いかにも傭兵部隊らしい実利優先さがうかがえる。



迷ったら読もう!

『鉄騎大戦』質問箱

買うまえの人編

これから『鉄騎大戦』をプレイしてみようかな? と思っているXboxユーザーが、疑問に思いがちな項目をピックアップ。購入する気持ちに「あとひと押し」が欲しい!! と思っている"VTパイロット予科兵"の諸君は、まずはここをチェック!!

Q1 遊ぶためには何が必要?

本作をプレイするためには、いくらかの下準備が必要。ゲームソフトとコントローラーが必要であることはもちろんだが、通信対戦専用ソフトであるため、ブロードバンド(ADSLや光ファイバーなどの)ネットワーク環境が必須となる。さらに、XboxLiveを使用するので、クレジットカードも必要。また、ゲームの仕組み上、1度の戦闘に参加するプレイヤー数が多いほど、遅延が発生しやすい。なるべく高速のネットワーク(理想は光ファイバー)回線を導入しておきたい。ちなみに、コントローラー同梱版『鉄騎大戦』には、前作『鉄騎』もついていて、ちょっとおトク。

前作『鉄騎』+ソフト単体版『鉄騎大戦』または専用コントローラー同梱版『鉄騎大戦』

+

XboxLive環境
・ブロードバンド回線
・クレジットカード
・XboxLiveスタータキット

Q2 操縦ってムズかしくない?

本作の醍醐味のヒトツである巨大なコントローラーだが、現物を目にして、正直しり込みしている人もいるかとは思う。だが、VTを操縦すること自体は、思ったほど難しくはない。基本的には、左スティックとフットペダルでVTの移動を行ない、右スティックで照準を合わせる。ボタンを使う必要がある状況では、光って知らせてくれるので、さほど心配することはないだろう。それでも心配なら、前作『鉄騎』を使ってのソロプレイで、練習するのもアリ。習うより、慣れろといったところだ。



↑無数のボタンが並ぶコントローラーだが、基本操作に必要な部分は思っているほど多くない。

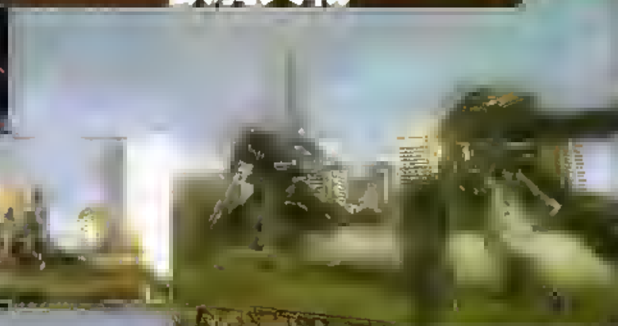


HAI-SHI-DAO Military Vertical Tank ガーパイク

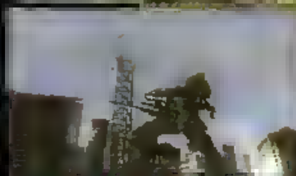
第二世代/強襲型/中量

必殺の一撃を秘めた新型強襲タイプVT

前作で、海市島側の主力機であったスカーフェイスⅡを、強化・発展させた機体。強襲型とあるように、防御力と機動力が大幅に上昇。P.R.F.の主力第二世代機プロミネンスをも圧倒する性能を実現している。さらに、パングニードルと呼ばれる近接兵装を固定兵装として搭載。前線で敵VTと直接渡り合う、フロントな活躍を見せてくれそうだ。







近接戦闘用兵装パングニードル

⬅腰部にある2本のニードル(針)を、敵VTを突き刺すように射出する強力な兵装。システム自体は、前作の最終ボスであった超巨大VT"D³アイ"が装備していたものと同一であると思われる。

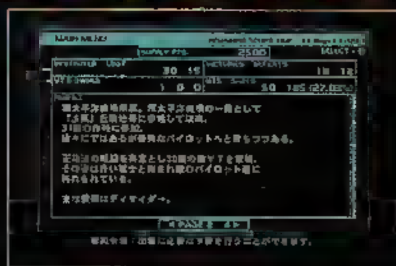
戦果をあげてプロフィールと称号を得よ!

キャンペーンモードでプレイヤーごとに登録するパイロットデータ。これには、戦績に応じた称号や、プロフィールが記録されていく。

"プロフィール"は、初参加ミッションや、これまでの戦績、パイロットとしての成長具合などの多彩な項目をテキスト表示。一方の"称号"では、パイロットの能力や戦法に応じたニックネームが付与される。また、これらのデータは他パイロットからも確認することが可能だ。

称号 青い戦士

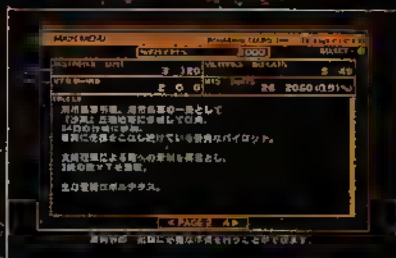




⬆正攻法の戦法が得意で、30機以上もの敵VTを撃破。勲章の多さからも、歴戦のエースであることがうかがえる。このパーソナルデータを見た敵が、震え上がること間違いナシ!!

称号 野ウサギ



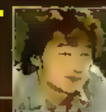


⬆ボルテクスを駆り多数の戦闘に参加しているものの、その戦績はいまひとつ。おかげで不名誉な称号を与えられることに……。クサらずにがんばって、評価を塗り替えるのだ!



⬆戦果をあげるほどによい評価が。エースの称号を得られるかはプレイヤーの腕次第。

開発スタッフより発売に寄せて

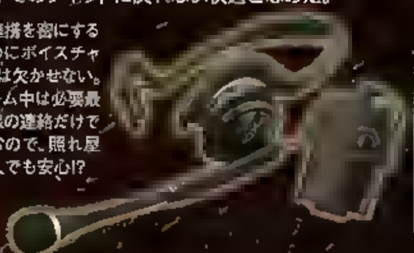


『鉄騎大戦』プロデューサー
稲葉敦志

「巨大なコントローラーでロボットを操縦するゲーム」。冗談めいたとも思える企画を現実のものとし、対戦までをも可能としたのが『鉄騎』シリーズだ。前代未聞のプロジェクトをまとめきったプロデューサーの稲葉氏に、その苦労を伺ってみたところ「"やっと発売までこぎつけた"というのが正直な感想です。正直言って、ちゃんと完成する確率は50パーセントくらいだと思っていました。それほど、難度の高いプロジェクトであり、むちゃな楽しさを追い求めたプロジェクトです。二度とない"お祭り"だと思って、みんな楽しんでください!」と、本音で語る熱いコメントが。この言葉を各々の胸に刻みつつ、いざ向かわん、猛き戦場へ!

Q3 ボイスチャットが不安……

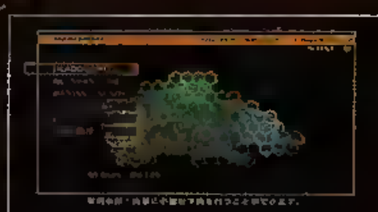
XboxLiveを未体験のプレイヤーにとっての壁であるボイスチャット。声での会話が恥ずかしいという人もいるだろうが、しり込みする必要はまったくなし。なにしろ、『鉄騎大戦』を楽しみたいという、同じ意図を持ったプレイヤーどうしが集まっているのだから、気心は知れたもの。それに、通信はゲーム的に必要不可欠なものでもある。慣れてしまえば、文字でのチャットに戻れない快適さなのだ。



➡連携を密にするためにボイスチャットは欠かせない。ゲーム中は必要最低限の連絡だけで済むので、照れ屋の人でも安心!?

Q4 1プレイはどれくらい?

1度の戦闘が終了するまでに必要な時間だけなら、平均して15分程度。時間の限られたプレイヤーでも、"お休みまえの一戦"を楽しむことは、十分に可能だ。ただし、キャンペーンモードは約2ヵ月にわたって開催され、パイロットごとの戦果が自軍の勢力に影響する。毎日とはいかなくとも、ある程度は定期的に参加して、自軍に貢献しないことには、『鉄騎大戦』本来の楽しさを味わうことはできない。



⬆フルに楽しむならキャンペーンへの参加は必須!

Q5 発売後のイベントは!?

ほかのXbox Live対応タイトルのような、オンラインゲーム大会やデータ配信が行なわれるかは気になるところ。カプコンさんに聞いてみたところ「データ配信や大掛かりなイベントについては未定ですが、"こっそり入ってプレイしたい"と言っている開発者は大勢いますので、ゲリラ的にイベントが開催される可能性はあります」と。気づかないうちに開発者と対戦してた、なんてことがあるかも!



⬆パイロットテストで好評だった開発者対戦、復活か!?

「鉄騎大戦」の臨場感をさらに盛り上げる

Report No.1

鉄騎大戦用1/1コックピット TYPE00

「鉄騎」プレイヤーなら誰もがあこがれる"マイ・コックピット"を現実化したのが、"TYPE00"だ。パネルやシート部分のモールドにも見られるように、そのデザインは軍事兵器であるVTのイメージを再現。材質においても、特注のABS素材、工業用機械に使用されるのと同じ塗装を施したスチール製フレームを使用するなど、とことんまでにこだわりを感じさせる作りとなっている。

しかも、座席後部には跳ね上げ式のフェイスガードを装備。顔の左右を覆うように配置されたガードをカチリと引き下げた際の密閉感は、かなりのモノ。ひとたび座席につけば、思う存分『鉄騎』の世界の仮想空間に浸りきれることだろう。なお公式マーキングが印刷された、デコレーション用ステッカーが別売り予定。



●[illegible]6日発売予定(※1)
●[illegible]20万円前後の予定)
●[illegible]ロトタイプ(問い合わせメール：info@proto-type.jp HP:http://www.proto-type.jp/)

【SPEC】全長：1880mm、全幅：920mm、全高：1280mm、素材：FRP+ABS+スチール、備考画像は開発中の物のため、デザインなどが変更になる可能性があります。ステッカー類は別売です。

ココがスゴい! 没入感を高めるフェイスガード



↑シート横のフェイスガードを閉鎖すれば雰囲気は最高潮に!!

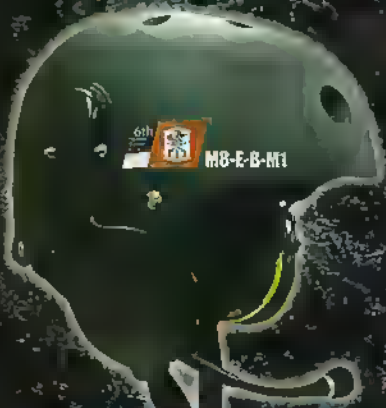
ココがスゴい! ゲームに必要なものが1ヵ所に!!



↑テレビ用の設置スペースやXbox収納可能なラックも。

Report No.2

VTタンカーズメット



VTパイロットが着用するヘルメットを、ゲームの雰囲気満点に再現。しかも、Xboxボイスコミュニケーターと、本体からのステレオサウンドを同時に再生できるヘッドフォンスピーカーを、イヤーカップ内部に装備。ただの"なりきりアイテム"にとどまらないで、実用性までを兼ね備えているのだ。これさえあれば、深夜のプレイでも周囲に気兼ねなく楽しめる。

●2月26日発売予定　●価格29800円(予価・税別)
●発売元：プロトタイプ(問い合わせメール info@proto-type.jp HP:http://www.proto-type.jp/)

【SPEC】素材：プラスチック、PP、サイズ：フリーサイズ、備考画像は開発中の物のため、デザインなどが変更になる可能性があります。ステッカー類は別売りです。

ココがスゴい! マイクとスピーカーをメットに内蔵!



↑本体とXboxLiveからの音声をミックスして再生。ボイスコミュニケータも付属!!

迷ったら読もう!

『鉄騎大戦』質問箱 買った人編

すでに『鉄騎大戦』を購入したものの、「ちょっとわかりづらいポイントがあるんだけど……」というように、初心者プレイヤーが陥りがちな疑問にズバリ回答！ ムダに気をもんでいる"ヒヨッコVT乗り"は、戦場へ赴くまえに、まず、ここを読むべし!!

Q6 狙ったチームに入れない

フリーミッションをプレイする際に陥りがちなのが、セッションに参加したメンバーの人数が、どちらか片方に偏ってしまう点。これを解消するためには、"OptiMatch"を選択し、ATTACKER(攻撃側)とDEFENDER(防御側)のいずれかの設定を変更すればいい。所属したいチーム側の設定を"ONLY"にすれば、選択したチームにだけ参加することができるので、覚えておこう。



↑チームを選ぶには必ずOptiMatchを選択。QuickMatchではダメ。

Q7 モニターが見にくい!

兵器であるVTの雰囲気を演出するため、あえて狭く表示された本作のモニター画面。VT登場の臨場感を味わえる画面だが、その一方でゲーム的には不便であることも多い。そんなときは、センターパネルのボタンを押すことで、各モニターの拡大表示が行える。F2ボタンがマルチモニター、F3がサブモニター、同時押しがメインモニターに、それぞれ対応している。戦場の状況を把握する際や、遠距離の敵を狙い撃ちするのに役立ってくれるはずだ。



↑モニターが見づらいと思ったらF2(3)ボタンで即クローズアップ。操縦しながらでも押せるように訓練しよう。

※1：本製品の販売情報は、PROTOTYPEサイト(http://www.proto-type.jp/)にて2月26日から告知予定となっています。

専用アイテムを誌上レビュー!!

Report No.3

STEEL ARMOR
FOR STEEL BATTALION

レーシングゲーム用コックピットで知られる"武者震"ブランドが、『鉄騎』の世界に放つのが、この製品。FRP製のシートと、スチールパイプで構成されたシンプルな作りだが、その分リーズナブルなのがポイント。とはいえ、ゲームを楽しむための家具"ゲーマーズ・ファニチャー"として開発された経緯を持つだけに、ホールド感のあるシートは、座り心地バツグン。また、滑り止め付きのコントローラー台や、3段階に調整可能なペダル台が、適切なプレイ・ポジションを約束する。別売オプションの発売も検討中とのことだ。



●2月26日発売予定(※2)●価格35000円(税別)
●発売元:昌晃(M-S-Y)(問い合わせメール:info@msy.com HP: http://www.m-s-y.com/)

【SPEC】型番:MS-008、全長:895~1700mm、全幅:570mm、全高:550mm、重量:14kg、素材:FRP+スチール、備考:3段階調整機能つきペダル台(10度、15度、20度)、コントローラー台10度補正・前後スライド20cm

ココがスゴい!! 背部にはロゴ入り刻印プレートが!!



↑FRP製の強固なシート背部にはロゴが刻印されたプレートが。プレミア度高し!!

ココがスゴい!! 収納時はとてもコンパクトに!



↑カンタンな分解作業でコンパクトに収納。置き場所にも困らない。

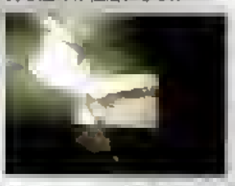
世界にひとつのレアアイテム それが鉄騎夢想空間 ルームタイプだ!

Xbox公式サイトで募集された"鉄騎大戦 戦場へご招待キャンペーン"の賞品(A賞)がコレ。1.5畳もあるデカさだけでもインパクト絶大なうえ、内部までが『鉄騎』一色に染められた世界に一台きりの逸品。当たった人はフルボリュームでアッチの世界に浸りきれ!



↑中にゲーム一式がスッポリ。壁面は画面写真でビッシリ!!

↓室内にはライトも。食料さえ持ち込めば住居になる!?



とにかくデカイ! 防音仕様!



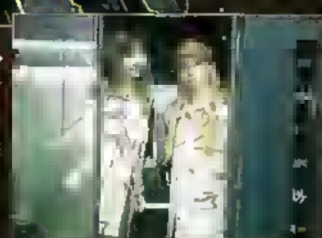
↑市販の防音ルームがベースだけに、一度ドアを閉めれば音モレの心配は無用。しかも外観は『鉄騎』のパッケージそのままのデザイン。スゴイ!

発売記念イベントレポート ふたりの優子が熱く燃えた!

去る2月6日、六本木ヴェルファーレにて開催された発売記念イベント。その模様をレポートしよう。当日は、スペシャルゲストとして、アイドルの小倉優子さんと、声優の宮村優子さんが登場。"戦場へご招待キャンペーン"で選ばれた8人の勇敢なるVTパイロットが、"ふたりの優子"をリーダーとした2チームに別れ、勝敗を競うルールで行われた。一進一退の激しい攻防がくり広げられたが、通算成績は1対1のイーブン。しかし、2試合目には宮村さんが小倉さんの操縦するVTを撃破するなどオドロキの展開もあり、かなりの盛り上がりを見せていた。また、途中にはプロデューサーの稲葉氏も登場。「チームで連携してのプレイは『鉄騎』とは違った楽しさ。これよりおもしろいオンライン対戦ゲームは、当分出ないと思います。ひとつの究極の姿です!」と発言し、自信の程をうかがわせていた。



←専用コックピットがズラリと並んだイベント会場。4対4での激しい対戦模様がスクリーンで説明された。



→イベントに華を添えたふたりの優子さん。意外な腕前に来場者はビックリ!

Q8 新機体が使いたい!!

新たなVTを配備したい場合、基本的にはキャンペーンモードでポイントを使って請求することになる。だが、それまで待てないという人向けの抜け道がコレ。トレードで欲しいVTを持っているプレイヤーに機体を譲ってもらい、すぐに返却するのだ。掲示板やチャットなどで、親切なプレイヤーにお願いしてみよう。ただし、こうして入手した機体は、フリーミッションでのみ使用可能な点に注意。



←機体を入手できたらフリーミッションで猛練習!!

Q9 ラグが深刻だよ……

ゲーム中のデータ遅延(ラグ)は、プレイヤーごとの回線品質による部分もだが、ホストとなったプレイヤーの回線帯域の太さ(データ転送量)による部分が大きい。つまり、セッションのホストが光ファイバー回線である場合、安定して楽しめる場合が多いわけだ。ラグが発生しやすいプレイヤーは、良質な回線のホストを見つけるように努力しよう。それでもダメな場合は、自宅の回線環境を見直すべし!!



←悪い回線品質はほかのプレイヤーにも迷惑。注意!

※2: 本製品は、e-capcom(http://www.e-capcom.com/)をはじめ、ネット上の一部通販サイトを中心に販売が行われる予定です。



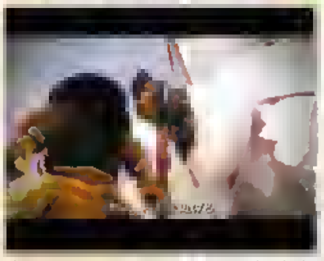
攻略第3弾はフェイズ8～10までをサポート!!

攻略3回目となる今回は、フェイズ8～10までの本編8ステージと、百鬼討伐5ステージを攻略。アイテムの在り処がわかる詳細マップに加え、ムービー変化なども紹介するので、再修跋プレイにも役立てよう。

タイトル	オトギ ヒャッキトウバツエマキ		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	3D和風アクション
発売日	発売中（2003年12月25日）	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：竹内将典
ブロック数	8～12ブロック	対象年齢	全年齢
システム対応	5.1ch		
その他	価格はそのままで前作海外版「O・TO・GI:Myth of Demons」同梱（初回出荷分から2004年1月末までの期間限定生産）		

ストーリー展開も見逃せないゲーム後半ステージを徹底攻略

フェイズ8～9はストーリー展開によって、プレイキャラの選択にさらに制約が出てくる。フェイズ8の冒頭では四天王たちが九尾狐に襲われ、貞光以外の3人が囚われの身となってしまうのだ。別ルートを進んできた頼光は幽明の深殿で晴明たちと合流することになるものの、フェイズ9の開始時は、選べるのが頼光と貞光のふたりのみになる。


↑四天王たちを襲う九尾狐。公時の機転により、貞光だけは難を逃れることに。

フェイズ	本編ステージ	百鬼討伐ステージ
8	桜花舞う参道・幽明の深殿	縮殿上
9	骸の檻・妖樹の塔・氷仏参道	射返台・異世送り
10	天涯の海・無音の里・蟲哭きの湖	箱当・疾駆け

フェイズ8～10で可能になる本編&百鬼討伐ステージ

フェイズ9はクリアー順序がポイントに

フェイズ9開始時は頼光と貞光しか選べないが、骸の檻クリアーで季武、妖樹の塔クリアーで綱、氷仏参道クリアーで公時も使えるようになる。ただし、やはり各ステージで有利なキャラがあるため、クリアー順序がポイントになってくる。おすすめは下表の①～③のルート。①②は各ステージに有利なキャラを使えるルートで、正攻法と言える。②は氷仏参道からクリアーしていく方法で難易度はさほど変わらないだろう。③は各ステージの条件入手を狙うやりかた。やや難易度が高くなるが、これなら1回のプレイですべての条件入手アイテムを手に入れられる。



↑フェイズ開始時はこのふたりのみ。どのステージからクリアーするかが重要だ。

↓③なら、まず氷仏参道を貞光でクリアー。吹雪が厄介だがボス戦は問題ない。



フェイズ9のおすすめルート

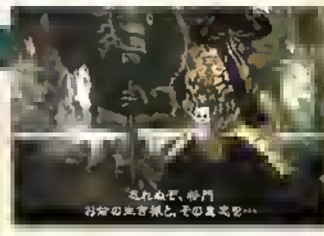
①骸の檻を頼光でクリアー→妖樹の塔を季武でクリアー→氷仏参道を綱でクリアー
②氷仏参道を頼光でクリアー→妖樹の塔を公時でクリアー→骸の檻を綱でクリアー
③氷仏参道を貞光でクリアー→骸の檻を公時でクリアー→妖樹の塔を季武でクリアー

4ステージのキャラムービーもチェック!

フェイズ9の骸の檻、妖樹の塔、氷仏参道と、フェイズ10の無音の里は、プレイキャラによってムービーが変化する。このうちフェイズ9の3ステージは、選ぶキャラによって救出した相手に対するセリフが変化する内容。頼光はつねに無言なので、ややおもしろみに欠けるが、四天王たちは個性的なやり取りとなるので見ておきたい。無音の里は貞光を選んだときにクリアー後のムービーが変化するが、これは再修跋では見ることができないので、必ず初回プレイで貞光を選ぶようにしよう。また、プレイキャラには関わらないが、フェイズ10の蟲哭きの湖は九蛇羅と阿蛇羅を倒してクリアーするとムービーが変化するぞ。

骸の檻

公時でクリアーするとムービーが大きく変化。因縁の相手である将門の願いにしたがい、公時が引導をわたすシーンが見られる。また、頼光、貞光でクリアーしたときは季武のセリフのみだが、綱でクリアーすると綱のセリフも入る。



妖樹の塔

頼光、公時、貞光、季武でクリアーしたときに、助け出した綱に対してのセリフが変わる。頼光は無言なので、それ以外の3人で試してみるといいだろう。ちなみに助けられた綱の「礼は言わんぞ」というセリフも綱らしくていい感じ。



氷仏参道

クリアー後、救出された公時が礼を言うムービーが挿入。綱、貞光、季武でクリアーしたときに、それに対してのセリフが変化する。頼光のときはあいかわらず無言でセリフはない。ここも四天王たちの個性が光るセリフが聞ける。



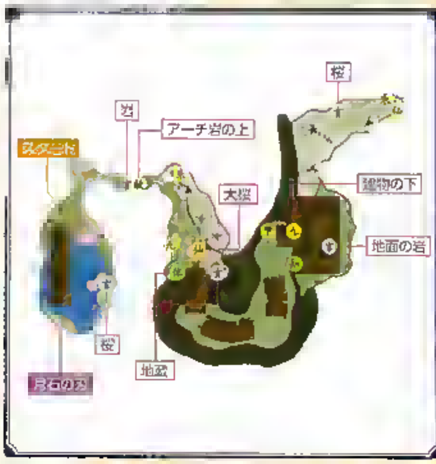
無音の里

初回プレイで貞光でクリアーしたときのみ、クリアー後のムービーが変化。その内容により、どうやら貞光がこの里の出身であるらしいことがわかる。水陰の里を貞光でクリアーしたときのムービーをさきに見ておくのがおすすめだ。



桜花舞う参道 おうかまうさんどう

クリアー条件　朱月童子を討伐せよ



●地脈効果

頼光	2	貞光	4
公時	1	季武	6
綱	1	晴明	5

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

骸羽(ムクロバネ)
骸人(ムクロビト)
剣術朱月童子(ケンジュツアカツキドウジ)

●条件入手

なし

大巫術コンボを積極的に活用していこう

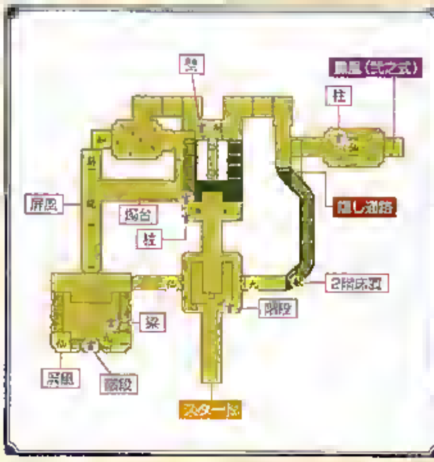
晴明の装備は剣術朱月童子対策で選択。霊符は攻撃重視なら胡蝶、防御重視なら六合がいい。呪具は"瑞光の玉帯"で防御を高めよう。最奥の舞台で剣術朱月童子を倒せばクリアーなので、途中の骸人や骸羽は無視。倒す場合は"朱雀天草"で巫力維持中に大巫術で片づけると楽だ。剣術朱月童子はロックオンを外すので、すばやく大巫術コンボを放とう。



↑ロックオンしたら一気に接近し，B→B→Xの大巫術コンボで攻撃しよう。

幽明の深殿 ゆうめいのしんでん

クリアー条件　二匹の番人を解き放ち、現世へと帰還せよ



●地脈効果

頼光	6	貞光	4
公時	2	季武	3
綱	1	晴明	3

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

陰ノ妖(インノアヤカシ)
陽ノ妖(ヨウノアヤカシ)
蛍火蜘蛛(ホタルビグモ)
不知火(シラヌイ)

●条件入手

なし

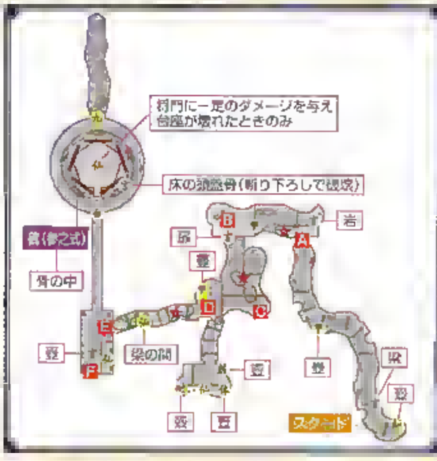
左ルートの陽ノ妖をさきに解放するほうがいい

凍結、赤炎、封印効果の攻撃が激しいので、呪具は"鬼喰いの鈴"を選択。霊符は防御面と物攻アップに鵺を装備するといいだろう。

このステージは、最初の大部屋の左右の壁にいる陽ノ妖と陰ノ妖を解放後，大部屋中央の魔方陣に乗ればクリアーとなる。2匹の妖は裏側の壁を壊せば解放できるが、解放した妖は攻撃を仕掛けてくるため，まずさきに、遠い左ルートの陽ノ妖を解放しに行くといい。途中の左上の部屋では，根っこのような7本の柱を，復活するまえにすばやくすべて壊せば，床が抜けて先に進めるようになる。陽ノ妖解放後は急いで右のルートへ。"鳳凰（弐之式）"入手後は2階の隠し通路を進むと黒い魂をかわせる。陰ノ妖も解放したら、大部屋中央の魔方陣の上に立とう。

骸の檻 むくろのおり

クリアー条件　平将門を討伐し、卜部季武を解放せよ



●地脈効果

頼光	4	貞光	2
公時	3	季武	0
綱	5	晴明	2

※使用不可能なキャラはグレーです。攻略ルートによって公時，綱が使用可能です。

●出現妖鬼

骸人(ムクロビト)
平将門(タイラノマサカド)

●条件入手

公時でクリアーすると"妖identifier"を入手

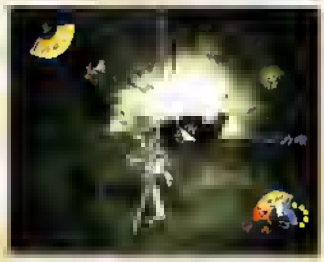
通路の将門を退けつつ、最奥での決戦へ！

おすすめのキャラは頼光か綱。頼光の場合は平将門戦に備え、防御面から鵺を装備。呪具は将門の巫術攻撃対策を重視し，"霊言の扇子"がいいだろう。ただ，通路には赤炎を引き起こす燭台も多いので、霊格が高ければ"鬼喰いの鈴"もいい。

スタートしたら道なりに進み、最奥の広間まで行けば将門との一騎討ちに挑める。ただし、広間にたどり着くまでにA～Fで将門が出現し雷撃を放ってくるので、そのつど対処して退けよう。雷撃を小攻撃で跳ね返してぶつけるか、直接将門を攻撃すればいい。ちなみにDの将門は，マップ中央下の，骸人が密集する通路を進んだ帰り道に出現する。さきにFFで将門を退けておけばDには出現しなくなるので、それから珠を回収しにいったほうが安全だ。

魔素苔は斬り下ろしや遠距離攻撃で破壊しよう

通路の★の位置には触れると瘴気を出す魔素苔がある。瘴気を浴びると巫力が減少するので，離れた位置から斬り下ろしで攻撃して破壊しよう。綱なら範囲攻撃でいい。近くに将門が出現する場所では、斬り上げで天井際を進んで魔素苔をかわし，さきに将門を退けるようにしよう。



↑緑の魔素苔。やや手前で斬り下ろしを放てば、瘴気を浴びずに破壊が可能だ。

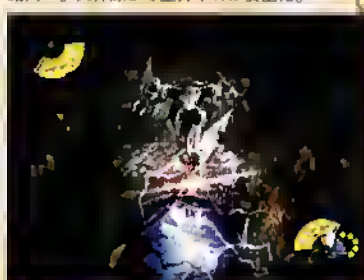
将門が奥に逃げ込んだら天井際を抜けて接近！

広間に着くと将門戦。将門は∞を描くように漂うので、左右の端にきたときにジャンプして小攻撃or斬り下ろし。HPを0にすると将門は隠し通路の奥に隠れ、巨大な雷撃を放ってくる。通路入り口で雷撃をやり過ごしたら飛び込み、2段ジャンプや斬り上げで上昇、そのまま天井際を進めば雷撃には当たらない。奥まで進んだら，将門が雷撃を溜めていないときに降りてコンボ攻撃。雷撃を跳ね返すだけでも倒すことは可能だ。



↑将門の軌道が左右反転するあたりでジャンプし、小攻撃をくり出していこう。

↓巨大雷撃をやり過ごしたら，すぐに通路内へ。天井際まで上昇すれば安全だ。



マーク解説　仙 仙露（生命力回復）　九 九曜石（巫力回復）　白 白金爪（攻撃力増）　甲 甲骸（防御力増）　朱 朱雀天草（巫力維持）　龍 龍眼石（状態異常回復）　筋 筋力珠　体 体力珠　知 知力珠　耐 耐性珠　敏 敏捷珠　修 修羅命（修羅形）　宝 宝箱

妖樹の塔
ようじゅのとう

クリアー条件 妖樹を全て破壊し、渡辺綱を解放せよ



●地脈効果

頼光	3	貞光	2
公時	4	季武	6
綱	0	晴明	7

※使用不可能なキャラはグレーです。攻略ルートによって公時、季武が使用可能です。

●出現妖鬼

剣術朱月童子
(ケンジュツアカツキドウジ)

●条件入手

季武でクリアーすると"装束ー季武(弐之式)"を入手

7本の妖樹を破壊後、大妖樹の囲いを排除

祭器攻撃範囲の広い季武がベストだが、体力の多い公時も有利。霊符は朱月童子に効果的な胡蝶を装備。呪具は物防アップに"黄金の蟲珠"がいいだろう。このステージでは、7本の妖樹を破壊後、崖上の大妖樹の囲いを破壊して網を解放すればクリアーとなる。朱月童子は倒さなくてもいいので、うっとうしいものを胡蝶で吹き飛ばしていけばいい。



⬆胡蝶なら1発で吹き飛ばせる。属性的にも朱月童子に対して効果的だ。

妖樹は雷撃が消えた瞬間にスピーディーに破壊しよう

妖樹は大妖樹から放たれる雷撃を受けて放電する。この放電はかなり強力で、霊格が低いキャラなら一撃でやられてしまうほど。妖樹を破壊するときは十分に距離をとり、雷撃がやんだところで急いで接近し、破壊していこう。季武ならある程度近づけば大攻撃で壊せる。妖樹のそばに火怒岩があるときは、火怒岩をロックオンして攻撃すれば、爆発で妖樹を破壊できる。その場合も巻き込まれないように距離をとろう。



⬆放電は広い。キャラの頭が妖樹の根元からやや離れるくらいが安全圏の限界。

⬇放電がやんだらすかさずダッシュで接近し、大攻撃で妖樹を破壊しよう。



朱月童子をけん制しつつ崖上の囲いをすべて破壊

7本の妖樹を壊したら崖上の大妖樹へ。季武なら連続ジャンプで登っていけばいいが、それ以外は斬り上げで上昇しよう。このあいだにも朱月童子が近づいてくるので、ときどき胡蝶でけん制すること。大妖樹に近づいたら大攻撃で囲いを破壊しよう。ある程度壊せばクリアーだ。



⬆囲いはある程度壊せばいい。追ってくる朱月童子を胡蝶で振り払っていこう。

氷仏参道
ひょうぶつさんどう

クリアー条件 氷守蛇を討伐し、公時を救い出せ



●地脈効果

頼光	4	貞光	7
公時	0	季武	1
綱	3	晴明	2

※使用不可能なキャラはグレーです。攻略ルートによって綱、季武が使用可能です。

●出現妖鬼

骸人(ムクロビト)
骸羽(ムクロバネ)
護神僧正(ゴシンソウジョウ)
氷守蛇(ヒモリヘビ)

●条件入手

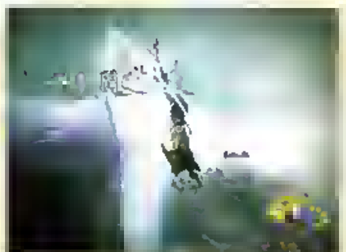
貞光でクリアーすると"装束ー公時(弐之式)"を入手

最奥の氷原で待ち受ける氷守蛇を倒せ!

マップ右下の広場に公時を閉じ込めている元凶である氷守蛇がいる。ステージを通して吹雪が激しく吹きつけてくるため、風が吹いてくる陸側に向かってダッシュする感じで進んでいこう。身軽な貞光は風に流されやすいので、クリアーを優先するならそれ以外のキャラがいい。霊符は蒼龍なら氷守蛇への攻撃時に狙わなくていいので楽だが、属性相性で選ぶなら鳳凰のほうが強力だ。呪具は"鬼喰いの鈴"がベスト。なければ骸羽の青炎より、氷守蛇の凍結対策を優先して"破冷の打楽"を装備しよう。ちなみに、火焔の祀り場を3分30秒以内でクリアーしたときに手に入る"装束ー公時(弐ノ式)"は、この氷仏参道を貞光でクリアーしたときにも手に入る。未入手ならここで狙ってもいいだろう。

4体の護神僧正を倒せば吹雪がやんで動きやすくなる

マップの4ヵ所に氷柱があり、その上に護神僧正がいる。これら4体の護神僧正をすべて倒すと、吹きつけてくる吹雪をやませることができる。吹雪く中での戦闘になるが、ロックオンして接近し、コンボ攻撃を放てば倒せるはず。貞光の場合はB→B→Yの鎌投げを活用するといい。



⬆ロックオンして接近。氷礫の攻撃は無視してコンボ攻撃をたたき込もう!

氷守蛇はロックオンしつつ大巫術コンボを狙え!

広場に入ると氷守蛇が目覚めて攻撃を仕掛けてくる。正面から近づくと攻撃の餌食になりやすいので、左右から接近して大巫術コンボを放っていこう。一度コンボを決めたらいったん距離をとり、再び飛び込んで攻撃をくり返そう。離れているときは氷礫を放ってくるので、飛んできたら左右ダッシュで回避すること。霊符に鳳凰を装備している場合は、氷守蛇の頭よりもやや低い位置で巫術を放つとヒットさせられるぞ。



⬆やや離れて頭をロックオン。まわりの骸羽をロックオンしないように。

⬇接近したら大巫術コンボで攻撃。蒼龍なら位置を気にせず放ってもオーケー。



マーク解説 ㊃仙露(生命力回復) ㊈九曜石(巫力回復) ㊉白金爪(攻撃力増) ㊉甲骸(防御力増) ㊉朱雀天草(巫力維持) ㊉龍眼石(状態異常回復) ㊉筋力珠 ㊉体力珠 ㊉知力珠 ㊉耐性珠 ㊉敏捷珠 ㊉修羅命(陰陽形) ㊉宝箱

天涯の海 てんがいのうみ

クリアー条件　大型船を破壊し、白銀人の侵攻を阻止せよ



●地脈効果

頼光	4	貞光	9
公時	0	季武	6
綱	2	晴明	2

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

白銀人(シロガネビト)
蒼月傀儡(ソウゲツクグツ)
炎輪傀儡(エンリンクグツ)
封炎僧正(フウエンソウジョウ)
蠱毒(コドク)

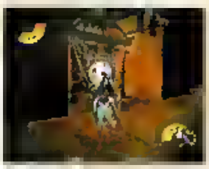
●条件入手

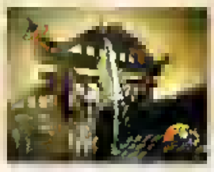
2分30秒以内にクリアーすると"浮き羽"を入手

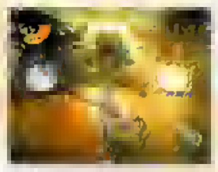
ラストの巨大船の鏡は4つ破壊しよう

スピードが重要なので、頼光、綱、貞光から選択。ただし、無音の里で貞光のムービーが見たい場合は貞光以外を選ぶこと。呪具は封印対策に"黄泉津櫛"か"鬼喰いの鈴"だ。

スタートしたら、まず2隻の大型船を破壊。するとさらに巨大な船が出現し、砲台が完全に稼働するまえに破壊することになる。巨大船のコアは後部にひとつ、中央上部にひとつ、船首にふたつあるので、後ろのものからす速く壊していこう。

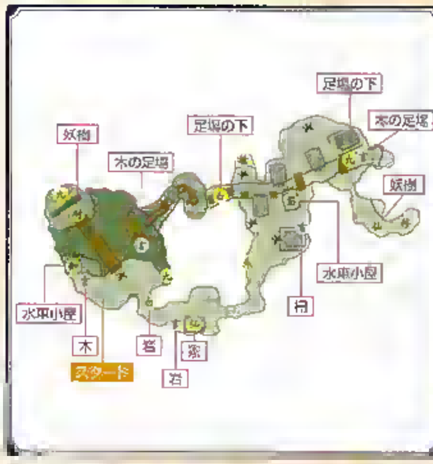

↑船の後部。空洞の突き当たりにコアがある。


↑中央上部。屋根の船首側にコアが置かれている。


↑最後は船首のふたつ。1枚ずつす速く壊そう。

無音の里 むおんのさと

クリアー条件　猩々をすべて討伐せよ



●地脈効果

頼光	4	貞光	3
公時	5	季武	2
綱	6	晴明	2

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

猩々(ショウジョウ)

●条件入手

貞光でクリアーすると"装束－貞光(弐之式)"を入手

妖樹を破壊しつつ猩々をせん滅しよう

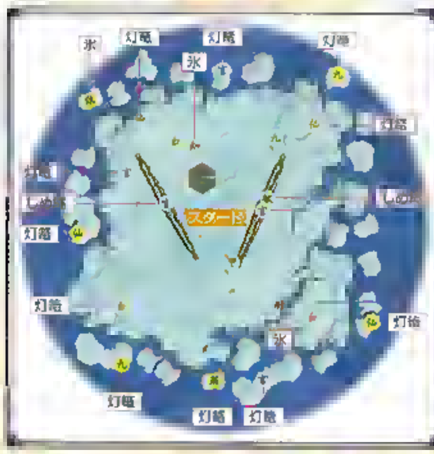
マップ中にいる猩々をすべて倒せばクリアーとなるステージ。猩々はあまり強くないが、巫力が減る仕掛けが随所にあるので、巫力が多いキャラのほうが楽だが、貞光のムービーが見たい場合は貞光でプレイしよう。呪具は"月石の刃"を装備。霊符は攻撃面から考えて蒼。頼光なら防御面を優先して宮龍だ。

各所にある妖樹は巫力を吸い取るので、見つけたらすぐに破壊。付近には黒い魂が漂っているため、壊したあとにす速く離れるか、猩々を吹き飛ばしてぶつけるといい。また、石化した人々を壊したときも黒い魂が出るので、できるだけ壊さないほうがいいが、クリアーとは無関係だ。


↑妖樹は可能な限り、猩々を大攻撃などで吹き飛ばしてぶつけるようにしたい。

蟲哭きの湖 むしなきのみずうみ

クリアー条件　晴明の術が完成するまで時間を稼げ



●地脈効果

頼光	6	貞光	2
公時	3	季武	1
綱	4	晴明	1

※使用不可能なキャラはグレーです

●出現妖鬼

阿蛇羅(アダラ)
九蛇羅(クダラ)

●条件入手

阿蛇羅と九蛇羅を倒してクリアーすると"天破"を入手

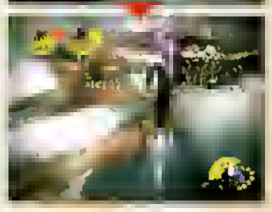
九蛇羅と阿蛇羅の攻撃を3分間しのげばクリアー

晴明の術が完成するまでの約3分間、九蛇羅と阿蛇羅の攻撃をかわしきればいいので、動きの速いキャラを選べばクリアーは難しくない。雷撃は2種類あるが、どちらもダッシュで移動していけばほとんどかわせるだろう。ただ、このステージは九蛇羅と阿蛇羅を倒してクリアーする方法もある。その場合には頼光か綱で挑戦。霊符は蒼龍、呪具は"仙珠の腕輪"で物攻を高めよう。霊格は15以上には上げておきたい。

九蛇羅は特攻を待ってジャンプ→斬り下ろし！

九蛇羅と阿蛇羅を倒してクリアーする場合は、まずさきに九蛇羅を狙おう。やりかたはマップ中央あたりの六角形の足場で雷撃をかわしつつ待機し、九蛇羅が突っ込んできたときにジャンプして、斬り下ろしでダメージを与えるのだ。綱なら大攻撃を放てば1回に2〜3撃当てることも可能。九蛇羅が突っ込んでくるかは運次第なので、チャンスを逃さず確実に攻撃をヒットさせていこう。




←スタート直後から九蛇羅をロックオン。突っ込んできたら2段ジャンプで上昇して頭を攻撃！

阿蛇羅は接近時を狙って巫術攻撃を叩き込もう！

九蛇羅を倒すと阿蛇羅の動きが速くなるが、これも六角形の足場でチャンスを待てばいい。阿蛇羅は巫術攻撃に弱いので、突っ込んできたところへ蒼龍を放っていこう。動きはかなり速いので発動は早めに。待機中にX押しっぱなしで巫力を溜め、大巫術を狙っていこう。


↑阿蛇羅が突っ込んでくる動きを見せたら、心持ち早めに蒼龍を放っていこう！

籠殿上
かごでんじょう

出現条件	紅蓮の都・宗務の刻をクリアー
クリアー条件	敵の攻撃から1分30秒逃げつづける
条件入手	クリアーすると"醒骨封"を入手

最初の角石鬼をロックオンしつづけて攻撃を回避

徐々に数が増えていく角石鬼の攻撃を、1発も受けずに1分30秒間かわせばクリアーというステージ。最初の角石鬼は正面中央に出現するので、これをロックオンした状態を維持して、左右ダッシュとジャンプで攻撃をかわしていこう。敵の攻撃は地を這う呪符と2種類の火球。黒っぽい火球のスピードは速いので、早めに移動してかわしていこう。



⬆左右の仕切りがあると攻撃が見えにくいので、一番手前はすぐに破壊しよう。

⬇折り返し時に攻撃に当たらないよう、ジャンプで軌道を変化させていこう。



箱当
はこあて

出現条件	骸の檻・妖樹の塔・氷仏参道をクリアー
クリアー条件	お手本と同じ箱を破壊する作業を3回成功させる
条件入手	クリアーすると"混霊天命符"を入手

箱を壊す場所をメモするのが確実なやりかた

お手本どおりに箱を壊せばいいわけだが、これは壊す箱の位置をメモするのがもっとも確実な方法だ。箱は縦4列×横5列で並んでいるので、下の例のようにあらかじめ格子を書いておき、壊す箱の場所に印をつけていけばいい。お手本の表示時間は十分にあるので、焦らなくても大丈夫だ。箱を壊すときはまわりを巻き込まないように小攻撃にすること。



メモの例

	✓			✓
✓				
	✓	✓		✓
✓		✓	✓	

⬅お手本は俯瞰視点から徐々に上空からの視点に移行していく。このあいだに壊す箱の位置をメモ。

射返台
いかえしうてな

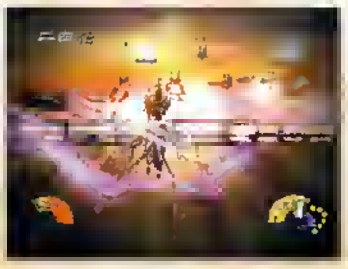
出現条件	桜花舞う参道・幽明の深淵をクリアー
クリアー条件	妖鬼の攻撃を30回打ち返し白虎の像を護る
条件入手	とくになし

季武のコンボ攻撃を活用するとクリアーが楽

舞台の上で敵の攻撃を跳ね返していくこのステージは、祭器攻撃の範囲が広い季武がベスト。出現する敵をロックオンし、放たれる球に小攻撃のコンボを放っていけば楽に跳ね返せる。やや上空に現れる敵の攻撃は、ジャンプで上昇しつつ跳ね返していこう。綱を使用して、スタート地点でXボタンを押しっぱなしにし、溜め巫術で跳ね返す手もある。



⬆右スティックで索敵し、ロックオンしたら、前進しつつ小攻撃コンボで攻撃を跳ね返そう。



⬅複数の敵は、舞台の真ん中あたりに位置してコンボを放とう。

疾駆け
はやがけ

出現条件	骸の檻・妖樹の塔・氷仏参道をクリアー
クリアー条件	2分30秒以内に最奥の鳥居をくぐってスタート地点に戻る
条件入手	とくになし

ルートと火怨岩の位置を覚えてスピーディーに移動

最奥の鳥居をくぐり、再びスタート地点へ戻るまでを2分30秒以内にできればクリアーだ。途中の敵はすべて無視してダッシュしていこう。マップの☆の位置にある火怨岩も手を出さないのが鉄則だ。扉の付近にあるものもあるので、扉は必ず小攻撃で壊すこと。また、マップ右上の部屋では1階のしめ縄の扉は破壊不可能。2階の扉を壊して通過しよう。



⬆マップ右下の狭い通路は火怨岩の密集地帯。通路内側の下をくぐり抜けよう。

⬇白銀人がいるマップ右上の部屋。1階の扉は壊せないので、2階を突っ切ろう。



異世送り
ことよおくり

出現条件	桜花舞う参道・幽明の深淵をクリアー
クリアー条件	15体以上の妖鬼を冥世へ放り込む
条件入手	クリアーすると"焔鬼の斧"を入手

投げを使うより、狙いを定めて吹っ飛ばそう

出現する石鬼を15体以上門の中に放り込めばクリアーとなる。一見すると投げが有利に思えるが、狙いを定める手間や1体ずつしか投げられない点でイマイチ不利。むしろ大攻撃で吹き飛ばしていくほうが効率がいい。とくに3体並んで出現するものは、真ん中を狙って大攻撃を放てば3体まとめて放り込める。これを徹底していけば、あとは大量に出現したときに1～2体投げ込むだけで規定の数に達するはずだ。

横並びは真ん中を狙え

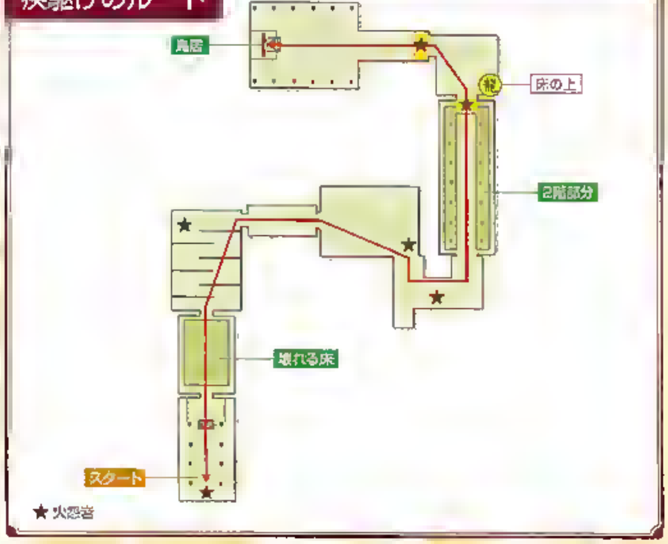


⬆3体並んで出現したら真ん中をロックオン。その背後に門がくる位置に移動。



⬆あとは大攻撃を放てば3体とも門に向かって一直線。一気に3体稼げる。

疾駆けのルート



初登場妖鬼データ

新たに11体のデータを公開。なお、妖樹の塔の剣術朱月童子は、ここで紹介しているものよりステータスが低めだ。



剣術朱月童子 ケンジュツアカツキドウジ

属性	出現ステージ
朱雀	桜花舞う参[illegible]

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
12000	250	220	85	15600	7000	0

攻撃(威力) ※追加効果				
袈裟斬り (640)	旋風斬り (840)	三連斬 (580/560/620)	青火球(620) ※青炎	怨火砲 (1050)



陰ノ妖 インノアヤカシ

属性	出現ステージ
央龍	幽明の深殿

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
不死	45	—	—	0	0	0

攻撃(威力) ※追加効果				
陰ノ拳 (750)	陰ノ撃 (1130)	魂喰い(540) ※巫力減少	氷礫(580) ※凍結	乱れ氷礫(580) ※凍結



陽ノ妖 ヨウノアヤカシ

属性	出現ステージ
央龍	[illegible]の深殿

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
不死	45	—	—	0	0	0

攻撃(威力) ※追加効果				
陽ノ拳 (750)	陽ノ撃 (1130)	魂縛り(540) ※封印	青火球(620) ※青炎	乱れ火球(620) ※青炎



蛍火蜘蛛 ホタルビグモ

属性	出現ステージ
白虎	[illegible]の深殿

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
2400	20	70	70	450	90	100

攻撃(威力) ※追加効果				
甲突(480) ※5%巫力減	跳び甲突(540) ※10%巫力減	—	—	



不知火 シラヌイ

属性	出現ステージ
[illegible]	幽[illegible]の深殿

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
4000	80	60	60	840	180	300

攻撃(威力) ※追加効果				
幻連撃 (460/460)	不知火 (280)※封印	—	—	



平将門 タイラノマサカド

属性	出現ステージ
白虎	[illegible]の楼

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
10500	75	80	180	29600	8000	0

攻撃(威力) ※追加効果				
[illegible]薙ぎ (680)	[illegible] (780)	禍津雷球 (720)	[illegible]雷珠 (1850)	



氷守蛇 ヒモリヘビ

属性	出現ステージ
玄武	氷仏参道

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
7800	28000	90	180	18000	7000	0

攻撃(威力) ※追加効果				
荒咬み (720)	荒薙ぎ (680)	氷[illegible] (580)※凍結	氷[illegible] (920)※凍結	



護神僧正 ゴシンソウジョウ

属性	出現ステージ
央龍	氷仏参道

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
2000	65	50	75	960	120	3000

攻撃(威力) ※追加効果				
氷[illegible] (580)※凍結	袈裟斬り (450)	—	—	



猩々 ショウジョウ

属性	出現ステージ
蒼龍	無音の里

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
7300	150	105	105	1980	180	600

攻撃(威力) ※追加効果				
獣拳 (620)	二連獣拳 (630/650)	跳獣 (750)	弱拳 (20)	



九蛇羅 クダラ

属性	出現ステージ
白虎	蟲哭きの湖

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
3600	39000	90	90	36000	7000	4000

攻撃(威力) ※追加効果				
西風 (1080)	召雷 (1420)	—	—	



阿蛇羅 アダラ

属性	出現ステージ
白虎	蟲哭きの[illegible]

HP	重量	物防	巫防	経験値	禍魂	巫力回復
3600	42000	90	180	36000	18000	4000

攻撃(威力) ※追加効果				
東風 (1180)	雷珠/紫雷 (430/580)	—	—	

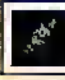
追加呪具データ

フェイズ8～10で入手可能な呪具は4つ。神苑に追加されるものはなく、すべて条件入手やマップ上で手に入る。



妖呼の独鈷 アヤヨビノトッコ

重量 0.8 値段 780



能力補正	入手場所	
物理攻撃+5 HP回復スピード-5	'[illegible]の檻'を公時でクリアー	妖鬼が吹き飛ばなくなる呪具。大攻撃を交えたコンボでも、効率よく決められるようになる。



巫息笛 フソクテキ

重量 0.1 値段 8800

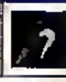


能力補正	入手場所	
物理攻撃-5 巫術攻撃+20	'天涯の海'	装備すると巫術攻撃力が1.2倍にアップする。そのぶん、物理攻撃力は若干低下する。



月石の刃 ツキイシノヤイバ

重量 0.4 値段 6690

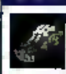


能力補正	入手場所	
なし	'桜花舞う参道'	九尾狐やその配下の妖鬼に対し、物理攻撃力と巫術攻撃力の両方が1.3倍になる。



霊骨符 レイコツフウ

重量 0.4 値段 5200



能力補正	入手場所	
なし	'[illegible]殿上'をクリアー	能力補正はないが、溜め巫術を放つときの溜め時間が半分になる。巫術消費量には変化はない。

●成長アイテムの神苑(SHOP)購入について

キャラのパラメーターをアップさせるアイテムは、神苑で購入するたび、価格がアップする。修羅命は1000から購入のたびに価格が倍増、128000まで増える。そのほかの珠は、購入するたびに800→900→1100→1400→1800→2300→2900→3600と価格が上昇する。

基本テクニックを身につけ、ハイスコアを目指せ!



トリックの基礎さえ押えれば、すべてのモードで応用が利く。確実に身につけること！

タイトル	テンクウ2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	パーフェクト・スノーボーディング
発売日	発売中（2月26日）	価格	6800円（税別）
開発	Microsoft Game Studios	制作者	
ブロック数	26ブロック以上	対象年齢	全年齢
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は8人同時プレイ可能		

CAREERモードをスムーズに進めるコツとは？

今回は、本作のメインモードである"CAREER"モードを中心に攻略していく。このモードは、各マウンテンで"HIGH SCORE"などのチャレンジをこなしてボーダーのランクを上げ、最終的に1位となることが目標だ。どれだけスコアを稼げるかが勝負になるため、各トリックを確実にキメることと、ボーダーを成長させることがキーポイントになるぞ。



↑現在のランクは画面右下に表示される。クリアーしたパーセンテージもわかるぞ。

CAREERモードの流れ

HIGH SCORE、MEDIA SCOREをクリアーしてスキルポイントをゲット
スキルポイントでボーダーを成長させる
Sponsor、PhotoShootをクリアーしてランクを上げる
つぎのマウンテンがアンロックされる

↓

マウンテン3つごとに登場するEventをクリアーして、つぎのマウンテンをアンロック

↓

新しいマウンテンをプレイ
以前のマウンテンでProをクリアーして、新しいトリックを修得

↓

やり込みとして、各コースのTRICKS、GAP、SNOWMANを達成

最終目標はランキング1位!

基本トリックをマスターしよう！

スピン／フリップ Spin/Flip

ポイントは、ジャンプする直前から回転したい方向に左スティックを入力し、"先行動作"を行うこと。こうすると、よりスムーズに回転できる。縦回転の"フリップ"より横回転の"スピン"のほうがキメやすいので、ボーダーの能力が低いゲーム序盤はこちらを狙ったほうがスコアを稼ぎやすい。着地直前にどうしても前を向けないときは、トリガでひねって前を向こう。

バター Butter

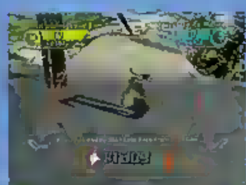
"バター"は単体で使用するよりも、ほかのトリックとの"つなぎ"として活用する。"バター"を行うには、左スティックをすばやく↑↓か↓↑と倒すだけ。"スピン"などのあとにこのトリックをつなげるコツは、早めにコマンドを入力すること。具体的には、"スピン"のあと、着地する1秒ほどまえに入力するのがよいだろう。"バター"をキメたら、左スティックの上下でバランスをとろう。

グラブ Grab

ジャンプ中に右スティックを入力するとこのトリックになる。"スピン"などと組み合わせて使うのが基本で、ひとつの"グラブ"を長く続けたほうが高得点になる。着地まえに右スティックを離さないと転んでしまうので注意。

レイルスライド Rail

重要なのは、一度"レイルスライド"をキメたらBボタンを離してよいということ。レイルから地面にジャンプするとき、Bボタンを押したままだとうまくいかないので気をつけよう。トリック中はバランスをとることに専念！



→慣れてきたら、"スピン"中に"グラブ"をキメるなどの上級技を狙おう。

高得点はこうして稼げ！

高いスコアを出すコツは、まず大きな"スピン"や長い"レイルスライド"でトリックの得点を稼ぎ、コンボボーナスで一気に倍増させることだ。コンボをつなげるのに適しているのは、"レイルスライド"を行うアイテムが密集している場所。マウンテンを滑りまくって、よいポイントを把握しよう。

スタイルボーナスで稼ぐ

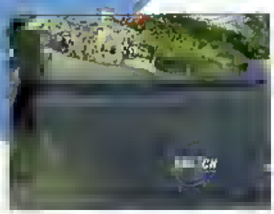
序盤でこのボーナスを狙えるのは、おもに"スピン"のとき。ボーダーの能力が低いとあまり回転できないので、左スティックを半分ほど倒してゆっくり回転し、狙っていくのがコツだ。



←途中で逆向きに回るとボーナスが減ってしまうので注意！

Switchでスタートする

ボーダー作成時にどちらの足が前になるかというスタンスを決定するが、そのとき決めた向きと逆のスタンスをこう呼ぶ。スイッチスタンスでトリックを開始すればスコアが高くなる。



←右下にこのマークがあれば、スイッチスタンス。

コンボボーナスで一気に稼げ!

複数のトリックを途切れることなく連続で行うとコンボとなり、トリックのスコアが倍増されていく。コンボをつなげただけ倍率は上昇するので、それだけハイスコアを狙えるぞ。



←"レイルスライド"はコンボを狙いやすい。

コンボにチャレンジしてみよう！

もっとも簡単にコンボをつなげるのは、レイルに飛び乗るときと飛び降りるときに"スピン"することだ。これだけで、"スピン"→"レイルスライド"→"スピン"という3コンボになる。慣れてくれば、キッカーからジャンプして"スピン"し、着地時に"バター"をキメ、そのままアイテムへ飛び乗って"レイルスライド"、なんてことも可能だ。

↓まずはジャンプして"スピン"をキメ、着地時に"バター"を行う。





↑スコアが増え続けていればコンボ成功。レイルへ向かおう。

↓"バター"しながらジャンプしてレイルへ飛び乗り、"スライド"！





↑レイルからジャンプして、着地時に"バター"。これでコンボ完成！



序盤のマウンテンを徹底攻略！

最優先で狙うのは"HIGH SCORE"と"MEDIA SCORE"。これらをクリアーするとスキルポイントをゲットでき，ボーダーを強化できるからだ。表中の"TRICKS"や"GAP"，"スノーマン"は，滑走中にポーズをかけて"CHALLENGE CHECKLIST"を選ぶと確認できる。これらは序盤でクリアーするのが難しいため、ボーダーが育ってから狙うのがオススメ。

スキルポイントの入手方法

- ●HIGH SCORE，MEDIA SCORE，Pro2をクリアーするとゲット
- ●EVENTで3位以内に入賞するとゲット

各チャレンジの出現条件

- ●Sponsor 1～3…HIGH SCORE 1～3をクリアー
- ●Photoshoot 1～3…MEDIA SCORE 1～3をクリアー
- ●Pro 1…EVENT 1，Sponsor 1，Photoshoot 1をクリアー
- ●Pro 2…EVENT 2，Sponsor 2，Photoshoot 2をクリアー

プロデューサー 村山さんのひと口メモ

最初のうちはスキルポイントの割りふりをBIG AIRとBALANCEに集中させると，スタイルボーナスを稼ぎやすいキャラにできます。ある程度成長したキャラなら，スコアが稼げるスイッチスタンスでのトリックをオススメ！

Millicent 1

長い倒木が連続で配置されている場所が多いため，"レイルスライド"をメインで狙っていこう。アイテムが多く配置されている場所ではコンボの練習を！

HIGH SCORE

①15000 ②30000 ③50000

MEDIA SCORE

①5000 ②15000 ③30000

TRICKS

540Spin	540°以上のSpin
2トリックコンボ	ふたつ以上のトリックをつなぐ
Back Flip	ジャンプ中，左スティックを下
Boardslide	レイルスライドをキメる
Nose Grab	ジャンプ中，右スティックを上

GAP

1	キッカーからリフトケーブルへ飛び乗る
2	迂回路を飛び越える
3	キッカーからナチュラルヒットへ飛ぶ
4	ナチュラルヒットからキッカーへ飛ぶ
5	キッカーからパイプまで飛ぶ



オススメポイント★>>

ここのキッカーからジャンプしてリフトに飛び乗れば，長い"レイルスライド"でかなりのスコアを稼げる。2本あるリフトの右側に飛び乗り，5秒ほど進んでから右下にある倒木に飛び移ってコンボをつなげれば，さらに稼げるぞ。



←GAPも同時にクリアーできてお得。

<<オススメポイント★

このマウンテンでは数少ない，大きなジャンプができるキッカー。滞空時間が長いので，スタイルボーナスだけでなく，回転数を増やしてスコアを稼いでもオーケー。着地時にバターをキメ，ゴール前のアイテムでコンボを狙おう。



→ここはMEDIA SCOREも稼げる。

オススメポイント★>>

"レイルスライド"できるアイテムが連続で配置されているので，多くのコンボをつなげることが可能。こまめにトリックをつなぎ，いくつかあるキッカーで"スピン"をキメてスコアを稼ごう。コンボの練習に使えるのもGood！



←バターを活用するのが最大のポイント。

Breckenridge

キッカーの着地地点にアイテムが配置されている場所が多数あることが特徴。"スピン"→"レイルスライド"というコンボを，つねに狙っていくのがポイントだ。

HIGH SCORE

①20000 ②40000 ③75000

MEDIA SCORE

①10000 ②20000 ③40000

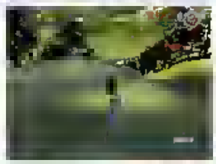
TRICKS

1回のトリックで10000ポイント以上
Front Flipで1000以上のStyleポイント
コンボで5000ポイント以上
300ポイント以上のButter
2500ポイント以上のRailslide

GAP

1	キッカーからレインボーボックスに乗る
2	ナチュラルヒットから飛ぶ
3	キッカーからナチュラルヒットへ飛ぶ
4	レストハウスの屋根から飛ぶ
5	ナチュラルヒットから倒木へ飛ぶ





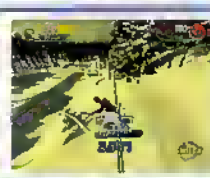
→緑色のキッカーからジャンプしよう。

<<オススメポイント★

大きなキッカーでジャンプして"スタイルボーナス"を稼ぎ，そのままアイテムに着地してコンボをキメられる。その後も長めのアイテムが連続して配置されているので，"レイルスライド"をつなげて大量のスコアを稼ごう。

オススメポイント★>>

Millicent 1と同じように，このキッカーからジャンプするとリフトに飛び乗ることができる。付近にアイテムは存在しないので，無理にコンボを狙う必要はない。リフトに飛び乗れるポイントは，ほかにも数ヵ所あるぞ。



←コンボを狙わなくてもスコアを稼げる。



→アイテムにつなげてコンボを狙え！

<<オススメポイント★

ここのハーフパイプの"へり"を利用して"レイルスライド"をキメよう。途中にアイテムがあるので，ジャンプして飛び乗り，コンボを狙ってもよい。左側の"へり"の上にはスノーマンがあるので，余裕があれば同時に壊してしまおう。

秘密のチートコードを一挙公開！

使いかたは，"OPTION"内の"CHEAT"で各コードを入力するだけ。隠しキャラは"FREERIDE"の"PRO RIDER"でのみ使用できる。コードは併用も可能。PORTFOLIOでは60分弱のスノボームービーが見られてお得！

隠しキャラクター系

入力するコード	チート内容
Bunny	ウサギのキャラが使用可能になる
MoCapMan	モーションキャプチャーのキャラが使用可能になる
FrostByte	フロストジャックが使用可能になる
GetOffMyLand	ハーミットジョーが使用可能になる
GoTeamYeti	イェティが使用可能になる
BrotherOfYeti	ビッグフットが使用可能になる
Radical	'80年代スタイルのボーダーが使用可能になる
MetalMann	シニーガルが使用可能になる
ChillinWSteezy	ペンギンキャラが使用可能になる
FunnyBone	骸骨キャラが使用可能になる

システム系

入力するコード	チート内容
FastMove	斜面の上に向かって滑れるようになる
MaxSkills	スキルが最高になる
NoCollisions	アイテムや樹木などの衝突判定がなくなる
AllIce	すべてがアイスバーンになる
LowGravity	重力が半分になる
SuperSpin	Spin／Flipの回転が高速になる
AllLevels	すべてのレベルがアンロックされる
ShowRewards	PORTFOLIOが（ひとつを除いて）アンロックされる
TrickedOut	すべてのグラブトリックが使用可能になる

※チート使用後は，ランの結果が保存されず，マルチプレイも遊べなくなるので注意。この状態を解除するには，NoCheatsと入力するか，一度電源を切ればよい。

Xエックス攻略 No.05 Sonic Heroes

ソニックヒーローズ™

長い冒険もいよいよ終盤戦！ゴール目指して駆け抜けろ！

発売から早や2ヵ月。「まだクリアーできないよ!!」っていうキミに、ワンポイント攻略をお届け！

ステージ7から14まで一気に攻略！

A action	タイトル	ソニックヒーローズ	
	発売元	セガ	ジャンル	ハイスピードチームアクション
	発売日	発売中（2003年12月30日）	価格	6980円（税別）
	開発	ソニックチーム	制作者	プロデューサー：中裕司
ブロック数	8ブロック以上	対象年齢	全年齢	システム対応	5.1ch / HDTV / 1人～2人
その他				

レールキャニオンはちょうど全ステージの折り返し地点。以降、これまでと比べ物にならないくらい困難なステージが待ち受けている。とくに注意したいのがレールグラインドやジャンプ台、そして敵との接触。ステージから落下しないように注意！



➡ソニックたちのデータをコピーしたという、この謎のロボットはいったい……!?

ステージ7 レールキャニオン

大渓谷を駆け抜けろ

渓谷に建設されたエッグマンの基地。谷じゅうに長い長いレールが敷かれ、大小さまざまな列車が物資を運搬している。このレールに乗って、エッグマンの基地に進入するのがこのステージの目的となる。左スティックの左右+Aボタンによるレールの乗り換えをマスターし、コースを覚えて落ちないように気をつけながら先を目指そう。



⬅レールの乗り換えを確実にこなしていくのが、このステージのポイント。あせらずに行こう。



➡スイッチを押すとルートが変わる。光るレール。変更後のルートをしっかりと覚えよう。

ステージ8 パレットステーション

基地を叩きつぶせ！

レールキャニオンと同様、レールが多いので落ちないように注意すること。巨大なリボルバーキャノンは着地点の足場が狭いことがあるので、あらかじめフライフォーメーションにしておくと安全。なお、射出されて宙を飛んでいる最中でも、ある程度は軌道を調整することが可能なので、バルーンをなるべく多くゲットしていこう。



⬅飛行中は早めにバルーンの方向へ左スティックを倒して、アイテムを確実に入手したい。

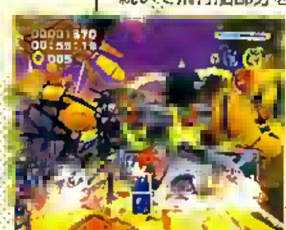


➡カオティクスのミッションはカプセルを30個破壊すること。ウイルドを隅々まで探そう。

BOSS エッグアルバトロス

武装飛行船を墜とせ

巨大な飛行船、エッグアルバトロスとのバトル。まずは最下層の攻撃ユニットを攻撃して切り離し、続いて飛行船部分を撃破、最後に最上部についているエッグホークを倒す手順になる。二手に分かれる通路は、右のほうがアイテムが多くすぐにレベルアップできるが、そのぶん難しいのでくれぐれも落ちないように。



⬅多数の砲門を持つ最下層を壊すのが先決だ。



⬆難しいルートでアイテムを手に入れよう。

⬇最後のエッグホークは耐久力が低く簡単に倒せる。



ステージ9 フロッグフォレスト

カエルの森を抜けろ

驚くと雨を降らせて植物を一気に成長させる、緑色のカエルが登場するステージ。この習性を利用して育ったツタ(レール)に飛び乗って先へと進んでいこう。チームカオティクスの場合は、カエルに見つかるとその時点でミスとなってしまう。エスピオのジャンプ中にXボタンで出る木の葉隠れを上手に使って、先へ進んでいくこと。



⬅緑のカエルはケージに入っていることがある。周囲の敵を蹴散らしてケージを開いていこう。



⬅木の葉隠れの持続時間に制限はない。慌てずゆっくりカエルのいる場所をすり抜けよう。

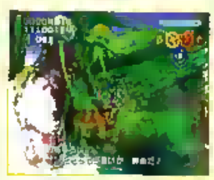
ステージ10 ロストジャングル

雨を有効活用しよう

先の緑のカエルに加えて、植物を枯らせてしまう黒いカエルが出現。驚かせるとショートカットやアイテム獲得が難しくなってしまうが、この習性を利用して敵の頭上から木の実を落としてダメージを与えることもできる。なお、チームカオティクスのここでの目的はチャオを10匹助けることなので、さほど気にしなくてもいい。



⬅黒いカエルの雨は邪魔にも助けにもなる。驚かすべきかそうでないかを見極めていこう。



⬅ソニックとダークの場合、ステージ後半で巨大なワニに追われる場面が。確実に逃げよう。

BOSS チームバトルPART2

チームブラスト警報

それぞれのチームのストーリーが交錯するふたつ目のボスステージ。丸いフィールドの上で、相手チームのメンバーを全員落としてしまえば勝ち。注意しなければいけないのは、1回目のチームバトルと違い、相手がチームブラストを使ってくること。ソニックチームの場合は、ダークチームの"時を止める特殊能力"にとくに気をつけよう。

◆ソニックvs.ダーク



⬅相手のフォーメーションに合わせて有利な攻撃を。

◆ローズvs.カオティクス



⬅上空でブラストゲージを溜めるのは有効な戦法だ。

『ソニックヒーローズ』サウンドディレクター 瀬上純氏 インタビュー



作曲はもちろん、効果音も含めてサウンド関連全般を担当。

――曲作りはどのようなイメージで進めていったのでしょうか？

瀬上　ドリームキャスト版『ソニックアドベンチャー』（1998年発売）以降、ロック色が強かったりボーカル曲が多かったりしてるじゃないですか。今回はそこを引き継ぎつつ、幅広い年齢層に受け入れられるように、原点に立ち返ってシリーズ1作目となる『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』以降のメガドライブシリーズのエッセンスも取り入れてみました。

――作曲作業はどのような形で？

瀬上　全体イメージを聞いて叩き台を作り、実際にゲーム画面を見てからじっくりと作りこむ……というスタイルが多かったです。ゲーム画面から感じ取れるテンポと、作っておいた曲のリズムが違うなって感じたら、軌道修正していきました。

実作業としては、ボーカルを誰にやってもらうかを決めながら、並行して作曲していきましたね。この人だからこういうメロディーにしたいとか、シンガーの声のレンジもありますから。これまでは完成したものを歌ってもらってましたが、今回はアーティストと組んでいっしょに作り上げていく感じでした。

――音楽関連で機種ごとに違いは？

瀬上　機能的に引き出せるところはトコトンやりました。Xboxなら5.1チャンネル用に効果音を調整したり。

そうそう、Xbox本体の設定で言語設定を英語にすれば、ゲーム中の音声もすべて英語になります。セリフの多いゲームなので、ぜひ英語バージョンも聞いてみてください。

本作はハイスピードアクションを楽しんでもらうべく、日夜がんばって作りました。Xboxのスペックを意識した演出などもありますので、ぜひ楽しんでください。

ステージ11 ハングキャッスル

天地逆転の幽霊城！

巨大なオバケの城の奥深くまで進入するステージ。途中に現れる透明な床は、タイマツの明かりを頼りに進んで行こう。もちろん落ちるとミスになってしまうので慎重に。チームカオティクスのミッションはカギを10個入手すること。カギはわかりにくい場所に隠されていることが多いので、先に進む前にしっかり探索しておくこと。



←天地がひっくり返って先に進めるようになったりと、さまざまな仕掛けがあるスイッチ。



→ワープできる花をうまく使ってカギを探索。10個集めれば、その時点でクリアーとなるぞ。

ステージ13 エッグフリート

一気に旗艦を目指せ

エッグマンが編成した巨大空中艦隊、エッグフリート。前方にいる旗艦を目指し進んでいくのがここでの目的。途中、いくつもの戦艦を渡りながら進んでいくので、ルートによってクリアータイムが大幅に違ってくるぞ。チームカオティクスの場合、敵のロボットに見つかるとミスとなるので、木の葉隠れを利用して潜入していこう。



←とにもかくにも落下に注意。飛び道具を使ってくる敵や砲台を優先的に倒していこう。



←どうしても倒す必要がある敵は、木の葉隠れ状態のまま手裏剣を連打すればオートゲーだ。

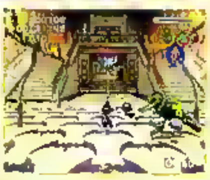
ステージ12 ミスティックマンション

動き出す石像に注意

ハングキャッスルの最深部。不思議なスイッチを押すと、石像だった敵がいっせいに動き出して襲い掛かってくる。うまく倒せる自信がないときは、あらかじめブラストゲージを溜めておくのもいいだろう。チームカオティクスのミッションは、赤いタイマツの炎60個を、エスピオの木の葉隠れの風を使ってすべて消すことが目的。



←パワーフォーメーションで攻撃を当てると火がつく仕掛け。扉のスイッチになっている。



→逆にカオティクスの場合、青い炎を消すことで先に進めるようになるシーンもある。

ステージ14 ファイナルフォートレス

自爆装置で要塞壊滅

エッグマンが作り上げた超巨大要塞、ファイナルフォートレスが舞台。その中心部を叩き、エッグマンとの対決に挑むのだ！　ボス戦を除く最後のステージとなるだけあって、規模や難易度も最大級。落下する床や高度な操作が要求されるレールに注意しつつ先へ進もう。チームカオティクスは隠された牢屋のカギを5つ捜し出そう。



←旗艦の最深部にある自爆装置を作動させて大爆発を起こし、艦隊を壊滅させるのだ。



←依頼主の牢屋のカギを探すカオティクス。閉じ込められている依頼主とはいったい誰だ!?

BOSS ロボットストーム

[illegible]の嵐を突き破れ

その名のとおり、ロボの大群が襲い掛かってくるボス戦。数に負けてフィールドから押し出されないように。チームカオティクスの場合は、チームブラストで大量のリングを獲得することができる。ここで残りチャレンジ数を増やすのも手。



↑圧倒的な量で襲ってくる敵の群れ。チームブラストを使わずにクリアーするのはかなり難しいぞ。

ここまでくればあとひと息！　ゴールは目前!!

どうしても難しくて先のステージに進めない……という人は、フライフォーメーションのサンダーシュートでゲージを溜めて、チームブラストを多用していこう。上昇飛行中のフライゲージは、左方向を入力しなければ減らないので、比較的安全に溜められるはず。クリアータイムを気にしないのなら、パワーフォーメーションのオートホーミングで、仲間に敵を倒してもらうという安全策もアリだ。

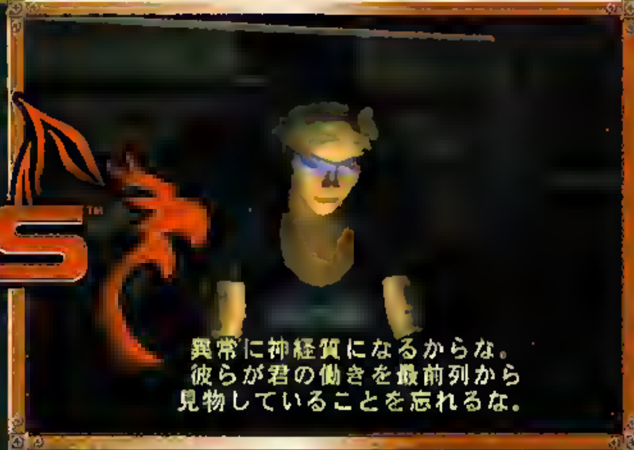


←安全な場所でサンダーシュートを連打してブラストゲージを溜める。



潜入は静かに、そして作戦は大胆に遂行せよ!!

ROGUE OPS



ついに発売されたステルスアクションゲーム『ローグオプス』。今回はゲームを進めるうえで重要なポイントを解説し、さらにストーリー前半のミッション1から3までの手順を指南していくぞ。

タイトル	ローグオプス		
発売元	ケムコ	ジャンル	ステルスアクションアドベンチャー
発売日	発売中(2月26日)	価格	6800円(税別)
開発	ケムコ	制作者	
ブロック数	未定	対象年齢 15歳以上	システム情報
その他	Xboxボイスコミュニケータ対応		

確実にミッションをクリアーするための必須テクニックを伝授

女スパイ・ニキとなって、周囲はすべて敵だらけとなるテロリストの拠点へ潜入し、任務を遂行する本作。まずはハードなミッションをクリアーするために必要な、基礎知識を伝授するぞ。基礎知識を理解したら、潜入開始。いくつかのルートの中から、効率よく進めるオススメルートを指南する。

探索 スパイアイテムを使いこなそう

アジト内をふつうに歩いていると、敵に発見されてしまうことがよくある。そんなときは、隠れての移動が可能になる、"しゃがむ"を活用するといい。障害物に隠れ、狭い通路を進むときにも役に立つぞ。

また、行き止まりでは、必ず上下左右を見回すこと。登る、ぶら下がるなどのポイントが隠されていることがあるので、見逃さないように。

戦闘 節約でサバイバルを生き抜け

戦闘ではなるべく弾の消費を避けて、効率よく敵を倒したい。このため接近戦では素手で戦い、弾の消費を避けるのがベスト。うまくいけば、アイテムが手に入ることもあるぞ。銃撃戦になった場合は、できるだけ敵の頭を狙って一発で殺すことを心掛けよう。また、ライフルは狙撃、ピストルは敵に見つかったときや中距離で使うなど、用途で銃を使い分けることも重要だ。



↑銃を使用した場合、胴体だと2発は必要。頭を狙って弾の消費を抑えろ!!

ポイントを押さえたら早速ミッション攻略だ

スムーズにミッションを進めるための攻略情報を指南する。

MISSION 1 基本テクニックを身につけよう

ミッション1では、登る、罠を解除するなどの操作に加え、接近戦や遠距離からの狙撃など戦闘での基本操作を使う内容になっている。

仕掛ける爆弾は3個だが、順番どおりでなくても爆発する。しかし中庭で敵と戦うことを考えれば、地下室を最後にしたほうがいいだろう。

1. 駐車場の敵を倒しカードキー(ブルー)を入手
2. クルマの後部に爆弾を仕掛ける
3. 冷蔵庫前の敵を倒しカードキー(レッド)を入手
4. キッチンに爆弾を仕掛ける
5. 地下室のセンサーのスイッチ(カードキー・レッド&ブルー)を切る
6. 電源を切る
7. 配電盤に爆弾を仕掛ける
8. 2分以内に2Fテラスへ移動する
9. ボスを追って地下室の隠し扉を進む
10. 左・正面・右のレバーを操作して右の隔壁を開ける
11. センサー付き爆弾を破壊しながら進む
12. レバーを引いてボスの逃げ込んだ部屋に侵入
13. ボス戦

3 あせらず前の敵からピストルで倒していく



↑狙撃を含め3人の敵がいる。ひとりずつピストルで倒そう。

8 パイプを登り2分以内にボスの部屋へ移動



↑爆弾を3つ仕掛けたら移動開始。ボスの部屋は2Fテラスのパーゴラの向こうだ。

11 ライフルを使って緑の光を狙い撃ち



↑センサー付き爆弾は標的が小さい。ライフルのスコープで狙い、確実に破壊しよう。

13 ヴァン・クリーフと一騎討ち! 物陰から狙い撃て

↑柱の陰からなら反撃されずに撃てる。





↑一発命中させたら移動して隠れよう。

MISSION 2 前半は隠れて進む。暴れるのは後半になってから!

開始直後からチャート13までは、敵に見つかってもいけないし、警報に引っかかるのもNG。しゃがむを使い、敵の目をかいくぐろう。チャート14からは一転して、敵を倒すのが目的に変わる。おもに使用する武器はピストルだが、接近戦やライフルを使うポイントを知っておけば、展開が楽になるぞ。

1. グラップルフックか右端の板から下へ降りる
2. 警備員からカードキー（グリーン）を盗む
3. カードキー（グリーン）で警備室を開き、暗証番号を入手
4. セキュリティシステム内の部屋でスタンガンを取る
5. 階段を降りて発電機をスタンガンで破壊する
6. センサーが消えた部屋の奥のボタンを押してシャッターを開ける
7. 警備員に対し網膜スキャナーを起動
8. カードキー（ブルー）を警備員から盗む
9. スイッチを作動させ左奥へ抜ける
10. カードキー(ブルー)でトイレの向かいの部屋を開き、キーコードを回収
11. 倉庫の物資搬入口から管理室に忍び込み、ライトを点ける
12. セキュリティエリアで警報装置を切る
13. 左手奥の石版の裏にある解除装置を作動させる
14. シャッター側の壁に沿って右へ移動する
15. 突き当たりの部屋でボタンを押してシャッターを開ける
16. 敵をライフルで倒しながら進む
17. 警備員の死体からカードキー(ブルー)を入手し、ドアを開ける
18. 灰色の服の敵を倒しティムール像を回収する

2 タイミング激ムズ！物音は絶対立てるな



↑ホールを巡回する警備員から盗む。ゴミ箱で待ち伏せすると成功しやすいぞ。

16 つぎの部屋の敵はライフルで狙撃しよう



↑途中グラップルフックは2ヵ所ある。つぎの部屋に先行し、一方的に攻撃！

18 クルマにたどり着くまえにすべて撃ち殺せ！



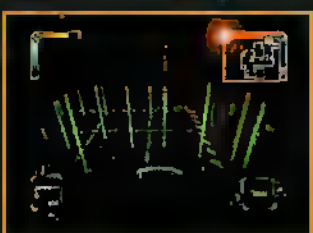
↑灰色の服の男がクルマに着くと作戦失敗。ダメージ覚悟で突っ込み、ピストルを撃て！

MISSION 3 最短ルートを進み、効率よく基地を探索しよう

基地に侵入するミッション。ここでは弾丸を節約し、敵を倒しながら進まなければならない。スタンガンを使ったり、手裏剣で音を立てずに殺すというテクニックが重要になってくる。また、警報機付きカメラは、必ず死角がある。範囲は90度程度なので、カメラの動きに合わせて移動しよう。チャート21以降は、3分以内という時間制限がある。上へ進まなければならないので覚えておこう。

1. 敵を倒しカードキー（レッド）を入手
2. カードキー（レッド）で通路を開け地下へ移動する
3. 非戦闘員を殺しカードキー（ブルー）を入手
4. 警報エリアのセンサーを鳴らさないで進む
5. 死体をレーザーの上に置き、カードキー(ブルー)で地下通路を開く
6. ライトを点けてロッカーに隠れる
7. ボイラー室の3人を殺し、壁の穴に入る
8. 穴から出た部屋の上方通風口に入る
9. 広い通路に出たらグラップルフックで上がる
10. 敵を倒し2Fのボタンを押しレーザーを解除する
11. 道なりに進み、はしごを降りる
12. 右の横木に取り付く
13. レーザーが消えたら飛び降りる
14. 牢から出てエレベーターに乗る
15. 敵を倒しながら階段を上がる
16. ミサイル室でグラップルフックを使い、上に移動
17. 突き当たりの天井の通風口に入る
18. ブラインドからセレナに網膜スキャナーを使う
19. 網膜スイッチのある部屋を開ける
20. 柱の衛星コントロールスイッチを操作する
21. 赤いランプの点いていた部屋が開くので入る
22. 階段を上る
23. 跳ね橋の端からロープを掴む

4 V.I.S.E.Rを使ってセンサーを感知せよ



↑蒸気パイプはすぐ消えてしまうので無視。V.I.S.E.Rで一歩ずつ見たほうが便利だ。

7 チャンスは一度きりガラス越しに撃て



←通路に塞がれるまえにボイラー技師を殺そう。

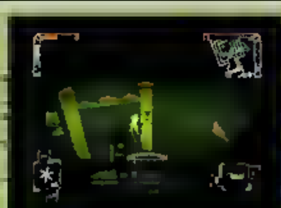
21 ライフルではなくピストルで戦え！



←時間制限のためピストルで手早く殺して進もう。

ふたつのスパイアイテムを使いこなせ

V.I.S.E.Rは電線やセンサーの発見に役立つが、これ以外に暗闇で敵の温度を察知し、位置を把握することができる。これで狙撃を狙うことも可能だ。網膜スキャナーは、当然網膜のスキャンが必要だが、相手が動く人間であるため、スキャンのタイミングが難しい。こちらを向いたら画面[illegible]ほうに対象を捉えよう。



→V.I.S.E.Rを使えば、電灯をつけなくても狙撃可能。



←ミッション2ではこちらに歩いてくる瞬間に移動する。



チューンナップパーツの交換とセッティングを行います。

U.S.-tuned auto modellista



レースで結果を出すことでアイテムをゲットできるが、その数は半端ではない。単純にクリアーしていくだけでは、すべてをゲットすることは難しい。しっかりクルマをチューンしてレースに勝ち抜き、結果を出そう！

タイトル	アウトモデリスタ ユーエスチューンド		
発売元	カプコン	ジャンル	レースゲーム
発売日	発売中（1月29日）	価格	4800円（税別）
開発	カプコン	制作者	
ブロック数	16ブロック 対象年齢 全年齢	システム対応	1～2人 Xbox Live
その他	ハンドルコントローラー対応。Xbox Liveでプレイ時には8人同時プレイ可能		

クルマをチューンして、すべてのアイテム、パーツを集めよう！

本作は、RPGのようにストーリー（レース）を進めることで、アイテムや情報（mail）をゲットでき、さらに強い戦士に（速いクルマに）なることが可能である。アイテム類ゲットの基本は、レースで結果を出すこと！ だが単にレースをするだけでは収集効率が悪い。各々に設けられている細かい条件を知り、それに合わせてプレイすることが重要だ。



全項目100パーセントを目指せ!!

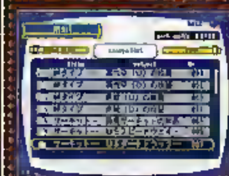
①トロフィー類
②隠しカー類
③ガレージアイテム類
④チューン&ドレスアップパーツ類
⑤ステッカー類

←各項目の意味は、上に挙げたとおり。この画面を見れば、達成率が確認できるぞ。

Xbox Liveでもアイテムを集められる!?

メインで遊ぶのはオフラインの"garage life"モードになるが、そこで培ったドライビングテクニックを活かしてXbox Live対戦にトライすることで、さらに隠されたアイテムを得ることも可能。右ページに掲載しているフロアアイテムのNo83～85がそれだ。オフラインプレイで同アイテムを得ることは不可能ではないが、対戦相手がいるならば、Live対戦で集めることをオススメする。

チューンせずして収集できず、mailは貴重な情報源！



アイテムを集めるには、各レースで勝ち抜くことが必要不可欠。コースに合わせたチューンを行い（面倒な人はeasy-tuneで！）、有利な状況でレースに参加したい。また、"mail"チェックも忘れずに！ コース攻略やドラテク情報満載のmailは欠かさず読んでおこう。

方法はいろいろ！"チューンナップ"をもっと楽しんじゃおう！

スバル360をチューン！

本作では、どのクルマでもチューンをすることが可能。さらに、非力なクルマを強力にする一風変わったチューンも楽しめる。チューンの方法はふたつ。ここではスバル360を例に挙げ、その方法を紹介しよう！



↑ネームにある"360"は排気量。どう考えても非力！ でもチューンで……。

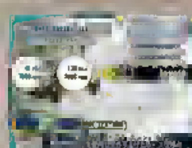
チューンは2タイプ

ノーマル状態からチューンさせる！ いわゆる"メカチューン"

エンジン載せ換えてチューンさせる！ お手軽チューンの"改造"

ゲットしたパーツで！

レースに勝てばチューンナップ用のパーツが手に入る。これを得ることに装着していくのが、ひとつ目の方法。大幅にパーツ変更できるのが特徴。


↑チューンできないのはもともとないターボぐらい！


↓ギアは4速まで。でも最高速は250キロ以上！

インプのエンジンを！

ショップで同じスバルのエンジンからインプをチョイス！ 足回り以外のチューンができなくなるが、これはこれでかなりの戦闘力になるはずだ。


↑エンジン載せ換えで排気量は大幅にアップ！


↓ギアが6速に！ でも最高速は190キロ強！

これでコンプリートできる!?
ジャンル別、アイテム出現条件一覧表

ゲーム中に出現するアイテムすべてをゲットするために必要な条件を総まとめ！　いままで入手できなかったアイテムも、この表の条件を満たすことで、すべて手に入る。目指すはアイテムコンプリートだ！



➡100種類以上のアイテムを収集するには、かなりの根気が必要！

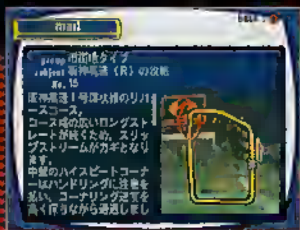
さらに極めたい人へ　mailをすべて集める方法は？

mailが届くには、レース結果の積み重ねが条件！　さらにいうと、mail収集には、大きく分けて3つの条件が存在している。アイテムの収集と並行して、以下に挙げている条件を参考に、全mail収集にチャレンジしてみてはどうだろうか？

①ガレージに各車種（FF、FRなど）を納車する。

②コースを完走し続け、mailポイントをもらう。mailポイントを画面上で確認することはできないが、見えないところで各コースごとに累計加算されており、一定のポイントを貯めるとmailをもらえる。ポイントは3位以内に入賞で発生（順位が高いほどポイントも高い）。ただしレースを完走できない、中断したりするともらえない。

③garage lifeの初プレイ時、ゲームクリアー、および各レベルにいくための条件を満たしたときにもらえる。



⬆わからないことがあったときに参考にしてほしいのが、mailで届く情報。あらゆるアドバイスが届くぞ！

ステッカー(tune car ➡ dress-up)

NO.	名称	出現条件
1~4	——	ゲーム開始の時点で所持
5	鉄騎ロゴ	Lv1Ura Rokko Downhill Challenge Cupをクリアー
6	鉄騎キャラ	Lv1FRESHMAN'S CHALLENGE CUPをクリアー
7	ディノクライシス3ロゴ	Lv1LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUPをクリアー
8	ディノクライシス3キャラ	Lv2Akagi Downhill Challenge Cupをクリアー
9	ストリートファイターキャラ	Lv2FRESHMAN'S CHALLENGE CUP2をクリアー
10	ストリートファイターキャラ2	Lv2Urban Challenge Cup Ⅰ をクリアー
11	ストリートファイター15周年マーク	Lv2Rainy street challenge cup1をクリアー
12	インディアン	Lv3Ura Rokko Hillclimb Challenge Cupをクリアー
13	アメフト	Lv3Akagi Hillclimb Challenge Cupをクリアー
14	アメリカ国旗	Lv3Urban Challenge Cup Ⅱ をクリアー
15	イナズマ	Lv3Rainy street challenge cup2をクリアー
16	禁止マーク	Lv3LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUP2をクリアー
17	セクシーギャル	Lv4Ura Rokko Masters Cupをクリアー
18	ラリー用ゼッケン	Lv4Akagi Masters Cupをクリアー
19	イーグル	Lv4Urban Masters Cupをクリアー
20	骨丸	Lv4Rainy street Masters cupをクリアー
21	ハートに装飾	Lv4LOOP HIGHWAY MASTERS CUPをクリアー
22~24	動物①コブラ／動物②ライオン／動物③バッファロー	Lv5をクリアー
25~27	ギター／グリフォン紋章／ドクロ	Lv6をクリアー
28~30	死神／東洋竜紋章／ドラゴン	Lv7をクリアー

エアロパーツ(tune car ➡ dress-up)

NO.	名称	出現条件
——	全形態2番目のエアロパーツ	レースLv2Akagi Downhill Challenge Cupをクリアー

チューニング(tune car ➡ dress-up)

NO.	名称	出現条件
——		Lv1FRESHMAN'S CHALLENGE CUPをクリアー
——	エンジン（レベル1~5）	Lv2Urban Challenge Cup Ⅰ をクリアー
——	右記出現条件をクリアーするたびにレベル	Lv3Ura Rokko Hillclimb Challenge Cupをクリアー
——	の低いものからひとつずつ追加	Lv4Urban Masters Cupをクリアー
——		Lv5をクリアー
——	CPU（レベル1~3）	Lv2FRESHMAN'S CHALLENGE CUP2をクリアー
——	右記の条件をクリアーするごとにレベルの	Lv3Rainy street challenge cup2をクリアー
——	低いものからひとつずつOPEN	Lv4Ura Rokko Masters Cupをクリアー
——	軽量化（レベル1~3）	Lv2Rainy street challenge cup1をクリアー
——	右記の条件をクリアーするごとにレベルの	Lv3LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUP2をクリアー
——	低いものからひとつずつOPEN	Lv4LOOP HIGHWAY MASTERS CUPをクリアー

フロアアイテム (garage design➡change layout➡set an item➡floor item)

NO.	名称	出現条件
1~3	——	ゲーム開始の時点で所持
4	3段棚大	Lv.4のクリアー条件を満たす
5	バッテリー	Lv.1のクリアー条件を満たす
6	ガソリンタンク	Lv.2のクリアー条件を満たす
7	——	ゲーム開始の時点で所持
8	スナップオン・ハイドロリックサービスジャッキ	Lv1Ura Rokko Downhill Challenge Cupをクリア
9	3段棚	Lv.3のクリアー条件を満たす
10	タイヤ縦置き	ゲーム開始の時点で所持
11	タイヤ横置き	Lv1FRESHMAN'S CHALLENGE CUPをクリアー
12	スナップオン・トップチェスト小	Lv1LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUPをクリアー
13	ドラム缶	Lv4Akagi Masters Cupをクリアー
14~17	ペンズオイルオイル缶A	ゲーム開始の時点で所持
18	マウンテンバイクA	Lv7をクリアー
19	マウンテンバイクB	Lv3LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUP2をクリアー（2回目）
20	レカロシート	Lv6をクリアー
21	ラジオ	Lv2Akagi Downhill Challenge Cupをクリアー
22	ステレオ	NO.08/18/20/24/33/36/40/43/47/53/54を集めた状態でLv4Akagi Masters Cupをクリアー（2回目）
23	サーフボード	NO.08/18/20/24/33/36/40/43/47/53/54を集めた状態でLv4Ura Rokko Masters Cupをクリアー（2回目）
24	監督椅子	Lv3Ura Rokko Hillclimb Challenge Cupをクリアー（2回目）
25	台車	Lv3Ura Rokko Hillclimb Challenge Cupをクリアー
26	ごみ箱	ゲーム開始の時点で所持
27	バケツ	ゲーム開始の時点で所持
28	トレーニングマシン	NO.08/18/20/24/33/36/40/43/47/53/54を集めた状態でLv4LOOP HIGHWAY MASTERS CUPをクリアー（2回目）
29	リジッドラック（ジャッキスタンド）	ゲーム開始の時点で所持
30	スナップオン・シートクリーパー	Lv2Rainy street challenge cup1をクリアー
31	ポータブル・エアコンプレッサー	Lv2Urban Challenge Cup Ⅰ をクリアー
32	ツールワゴンB	Lv3Urban Challenge Cup Ⅱ をクリアー
33	スナップオン・バッテリーチャージャー	Lv3Rainy street challenge cup2をクリアー
34	スチールカート	Lv4Ura Rokko Masters Cupをクリアー
35	オイルドレイン	ゲーム開始の時点で所持
36	パーツウォッシャー台	Lv3Urban Challenge Cup Ⅱ をクリアー（2回目）
37	スナップオン・研磨ブラストキャビネット	Lv3Rainy street challenge cup2をクリアー（2回目）
38	エアコンプレッサー	NO.08/18/20/24/33/36/40/43/47/53/54を集めた状態でLv4Urban Masters Cupをクリアー（2回目）
39	スナップオン・メタルロールカート（ツールワゴン）	Lv3Akagi Hillclimb Challenge Cupをクリアー（2回目）
40	スナップオン・パーツウォッシャー台	Lv4Urban Masters Cupをクリアー
41	スナップオン・モジュラーワークベンチ	Lv4Rainy street Masters cupをクリアー
42	スナップオン・トップチェスト中	Lv4LOOP HIGHWAY MASTERS CUPをクリアー
43	スナップオン・トップチェスト大	Lv2Akagi Downhill Challenge Cupをクリアー（2回目）
44	スナップオン・ロールキャブ大	Lv2FRESHMAN'S CHALLENGE CUP2をクリアー（2回目）
45	スナップオン・ロー・プロファイル・クリーパー	Lv2Urban Challenge Cup Ⅰ をクリアー（2回目）
46	スナップオン・メタルボックス（工具箱）	Lv2Rainy street challenge cup1をクリアー（2回目）
47	スナップオン・廃油ドレイン	Lv5をクリアー
48	オイルジョッキ	ゲーム開始の時点で所持
49	ビバンダム人形（大）	Item NO.22/23/28/38とNO.29~40を集めた状態でLv7をクリアー（2回目）
50	ビバンダム人形（小）	Item NO.22/23/28/38とNO.29~40を集めた状態でLv4Rainy street Masters cupをクリアー（2回目）
51	コブン人形（A）	Item NO.23/24/29/39/68~71とNO.41~46を集めた状態でLv5をクリアー（2回目）
52	コブン人形（B）	Item NO.23/24/29/39/68~71とNO.41~46を集めた状態でLv6をクリアー（2回目）
53	ヘルメット（フルフェイス）	Lv2FRESHMAN'S CHALLENGE CUP2をクリアー
54	ヘルメット（ラリー用）	Lv1LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUPをクリアー（2回目）
55	レーシンググローブ	Lv1Ura Rokko Downhill Challenge Cupをクリアー（2回目）
56	木製3段棚	Lv3LOOP HIGHWAY CHALLENGE CUP2をクリアー
57	木製3段ボックス（横）	Lv1FRESHMAN'S CHALLENGE CUPをクリアー（2回目）
58	ローボード（横）	Lv3Akagi Hillclimb Challenge Cupをクリアー
59~75	カストロールレトロオイルジョッキ大・中・小／カストロールレトロオイル缶A・B・C・D・E／カストロールレトロハンディオイル缶／ペンズオイルオイル缶B・C／ガルフオイル缶B・C／エルフオイル缶B・C・D／ダンロップレトロオイル缶	完走でランダムに出現
76	優勝盾大	Lv4のすべてで1位獲得
77	優勝盾小	Lv1のすべてで1位獲得
78	トロフィー特別賞	Lv6のすべてで1位獲得
79	トロフィー大	Lv5のすべてで1位獲得
80	トロフィー小	Lv2のすべてで1位獲得
81	カップ大	Lv7のすべてで1位獲得
82	カップ小	Lv3のすべてで1位獲得
83	優勝盾大（スペシャル）	Xbox Liveのオンライン対戦で3位以下を30回獲得したあと、garage lifeモードで1回レースを完走、もしくはgarage lifeモードで150レースする
84	トロフィー大（スペシャル）	Xbox Liveのオンライン対戦で2位以下を10回獲得したあと、garage lifeモードで1回レースを完走、もしくはgarage lifeモードで200レースする
85	カップ大（スペシャル）	Xbox Liveのオンライン対戦で1位以下を10回獲得したあと、garage lifeモードで1回レースを完走、もしくはgarage lifeモードで300レースする

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

■北海道
アーク21　江別店／寿町店／北見店／函館店／帯広店／永山店／登別店／美唄店／手稲店
ゲーマーズ　札幌店
セントラルホビー
ビックカメラ　札幌店
ヨドバシカメラ　マルチメディア札幌店
■青森県
ドミー　青森店／八戸店／三沢店
ないすぽ　駅前店／十和田店／中里店
マジカルステーション　城下店
■秋田県
アーク21　秋田店
一休さん　横手ラティ TVゲームコーナー
ブックシティピコ　ランチェスター店
■にしん堂　本荘本店
■岩手県
アーク21　一関店
COMG!　盛岡カサディ店
マジカルガーデン　水沢店
■宮城県
ゲーマーズ　仙台店
シーガル　石巻店／泉ジャスコ店／名取店／古川店／岩沼店／長町店／はっぴい館／古川店／矢本町店
TVハニュウ　佐沼店
ベスト電器LIMB　ヤオチュウカラポーイ店
ヨドバシカメラ　マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん　長井ラティ TVゲームコーナー
ウキウキ百太郎　蔵王駅前店／南陽ヤマウラ店／山形大学前店／山形西バイパス店
シーガル　山形十日町店／米沢店
ファミコンプラザTOM　大野目店／旅篭町店
■福島県
コーラル　福島店
一休さん　会津ラティ TVゲームコーナー／岸上りゅうグリーンモール TVゲームコーナー／ベイシア喜多方店／ベイシア白河モール店
シーガル　郡山店／ふくしま
ブュウキュウ　白河店
ヨドバシカメラ　郡山駅前店
■新潟県
一休さん　ベイシア小千谷店／ベイシア新潟亀田店
エムダュシュ
COMG!　笹川店／糸魚川店／近江店／小千谷店／長岡店／豊栄店／小出店／五泉店／小針店／三条旭町店／新発田店／水原店／出雲崎店／中条店／新津店／新津さつき野店／見附店／六日町店／吉田店
ホームエンタテインステーション　ほるだ
マジカルガーデン　柏崎店／長岡江北店
マジカルステーション　新潟店／三島ピア店／白根店／寺泊店／鳥屋
ユーコウ　長岡大島店／長岡東口本店
ヨドバシカメラ　新潟店
■群馬県
アピアランド　前橋店／桐生店
一休さん　ビルウェロー伊勢崎サティ店／ビルウェロー高崎マツイ店／ベイシア藤岡店／ベイシア渋川店／ベイシア館林店
エイデン　太田店／前橋店／前橋インター店／下仁田店／前橋インター店／桐生店
ゲーマーズ　高崎店
GAMESHOP さくら
ソフトハウスTOM　吉井店
デジタルプレイス　コムプルライン店
ドム　桐生店
ノジマ　上尾店／高崎店
ブックハウスドム　本店
■栃木県
一休さん　ベイシア足利店／ベイシア宇都宮店／ベイシア佐野新都市店／ベイシア大田原店／ベイシア小山店／ベイシア今市店／ベイシア西那須野店／ベイシア河内店／ベイシア鹿沼店／ベイシア真岡店／ベイシア石橋店
ラウム　大田原店／大田原北店
GAMECITY1001　鹿沼店
タイムクリップ　宇都宮店／真岡店／小山店／佐野店／今市店
ビックカメラ　小山駅西口店
ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店
文教堂書店　栃木店／宇都宮店／大田原店／黒磯店／矢板店／上三川店／上河内店／真岡店／小山店／佐野店／宇都宮今泉店／石橋店／足利店
リンクス　宇都宮本店
■埼玉県
一休さん　ベイシア大田原店／ベイシア上里店／ベイシア熊谷店／ベイシア鴻巣店／ベイシア本庄店
ラウム　足利店／足利東店
三浦堂　寺尾店／富山店
ランスロット　矢板店
タイムクリップ　大平店／佐野店
ドキドキ冒険島　鹿沼店
ブックバーン　大田原店
ブックランドアレックス
文教堂書店　宇都宮店／小山店
■茨城県
石岡ビノネオトーイ
一休さん　ベイシア神栖店／ベイシア下館店／ベイシア玉造店
Jack　竜ケ崎店
トイズ・わん　結城店
TVハニュウ　岩井店
ブックバーン　下館店
U・らんど　三和店／総和店
■埼玉県
コンドウトーイ

一休さん　ベイシア吉見店
エブリディ　上尾店
夏目書店　BOOM熊谷店／本店／三郷店
ゲーマーズ　大宮店
ゲーム天国　本庄店
さくらや　浦和東口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス　所沢西口店
タイムクリップ　本庄はやま店
ドキドキ冒険島　戸田店／越谷本店
ノジマ　浦和店／大宮店／越谷店／所沢本店／NEW上尾店／所沢店／三芳店／蕨川店
ビックカメラ　大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎　上尾店／入間店／川越的場店／川越店／川越南古谷店／志木店／行田店／鴻巣店／坂戸店／狭山ヶ丘店／狭山台店／所沢店／千間台店／草加店／秩父店／東松山店／所沢店／西浦和店／東松山店／久喜店／ふじみ野店／本川越店／寄居店
ファミコンハウス　ピエロ
文具家電店　草加店／狭山入間店／東松山店
マジカルガーデン　東松山店
マジカルステーション　朝霞ブックランドゲーム店
ミルキー2　所沢店
ミルキー3　朝霞店
■千葉県
コール　柏店／本町店
AZ Market　船橋店／立川店
おもちゃの王国
キムラヤ　町田駅前
原田書店　鎌ヶ谷店
ゲーマーズ　千葉本店／立川店／津田沼店／船橋店
ゲームキッズ　船橋店
GAMEらコーナー
ゲーム天国　竹ノ塚店
コヤマ　千葉店／市川店
さくらや　池袋東口店／新宿東口店／新宿西口駅前店／新宿南口駅前店／新宿ホビー館／新宿店／東京八重洲北口店
サンシャト
ゲーマーズ　吉祥寺店／富士見台店
スーパー2館
セキド　高島台ゲーム売場
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　西小山店
ソフトランドぶんぶん　喜多見店
大盛堂　石神井店／文京店
TVハニュウ　赤羽店／蒲田店
東急百貨店　渋谷本店7階 TVゲームコーナー
トキワ　蒲田店
ノーザンクロス　阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ノジマ　秋川店／調布店／国分寺店／小平店／恋ヶ窪店／多摩店／府中店／NEW東村山店／八王子店／羽村店／府中店
ハチコウ　大森店／蒲田店／多摩川店
BIG　大島店
ビックカメラ　池袋東口店／池袋西口駅前店／池袋本店／渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ピコハウス
ファミコンショップ　ピアコロ
ファミコンショップ桃太郎　荻窪店／中野店／成増店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドぱぁ　昭島店／小作店／羽村店／福生店
ペニーレイン　調布西口店
マジカルガーデン　昭島店／竹山店／武蔵小山店
マジカルステーション　FX日武蔵小山店
ミックスエンタテイメントシティス　府中店／大井町店
murauchi.co.jp 八王子本店
モリナワールド　高田馬場店／船橋店
ももたや　小金井店
ヨドバシカメラ　上野店／新宿西口ゲーム館／新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／マルチメディア錦糸町店／マルチメディア町田店
ロムハウス　西日暮里店
■神奈川県
アドキュウ　海老店
一休さん　ベイシア鶴川店
カメラのあさひや
GAMEいろはんかん　三浦店
GAME&HOBBY キッド
ディスクユニオン　ビッグ町田
トキワ　湘南台店
ホビーランドキューブ
マジカルガーデン　相模店
モリナワールド　相模大野店
ヨドバシカメラ　千葉店
■新潟県
石丸電気　本店
一休さん　鳴きサティ TVゲームコーナー
おもちゃセンター　ナガシマ
ゲーマーズ　横浜店
ゲームショップビーム
Game Station　いずみ中央店／上大岡店／本牧店／下倉田店／十日市場店／東戸塚店／横浜店／ミニ八店
CardDock　大井町店／横浜西口店／相模原店
コシプコート　横須賀店
さくらや　横浜大丸店
ソフトランドBOSTON　横浜店
ソフトランドGARAGE　梅屋敷店／都立大学店／白楽店
ソフトランドぶんぶん　大倉山店／日吉店／鴨ヶ丘店／元住吉店
ディスクユニオン　ピュウ　相模原店／湘南台店／本厚木店
TVゲーム＆バラエティー　ピーコ
TVハニュウ　湘南台店
テレビっ子　あざみ野店／藤沢店
トイ＆ホビー　サガミ堂

トイザラス　横浜港北店／横浜戸塚店／大和店
トキドキ冒険島　日吉店
ノジマ　愛川店／伊勢原店／海老名店／相模原店／古淵本店／相模原店／藤沢店／厚木店／大和店／茅ヶ崎店／長後店／NEW相模原店／NEW藤沢店／NEW平塚店／秦野店／横浜店／湘南台店
ビックカメラ　新横浜店／横浜西口店
ビネット　六角店
ファミコンショップ Paddy
ファミコンショップ桃太郎　鶴ヶ峰店
ファミコンプラザ　ジョイズ
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　戸塚店／ユーラきがみ丹店
マルチメディアステーション　セロウン
メディアポリス　厚木東部店／川崎高津店／横須賀大津店／十日市場店／伊勢原店／田浦六会店
緑島カメラ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ　京急上大岡店／横浜川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス　横浜店／横浜中店
■山梨県
おもちゃのイシイ
おもちゃのユルちょん
TOYSつりちゃん　塩山店
ノジマ　上石和店／甲府店／玉穂店／富士吉田店
■静岡県
エイデン　浜松平田店
エコポット　沼津店／富士店
ゲームショップぱる　まちかね本店
コーバーコンピューター　浜松店
TVゲームショップ　ドラゴンキュウ
テレコムランド　伊豆高田店
ノジマ　伊東店／御殿場店／静岡店／藤枝店／長泉店／磐田店／沼津店／富士店／島田店
PARADE　静岡店／清水店／御殿場店／浜松店／島田店
ラムーズ　BOOK ONE店
ファミコンランド　磐田店／浜松店／沼津店／富士店
ホビコン　富士店／浜北店
マジカルガーデン　グロスアミューズ浜松店／浜北店／浜松店／浜松駅前店
メディアポリス　掛川店／西焼津店／袋井店／島田店／浜松店／富士宮店／富士店／清水店／三島店／富士市店
大和堂　新戸店／三保店／不二見店／本店
■愛知県
一休さん　ピルウェロー春日井サティ店
エイデン　犬山店／本店／ドームシティ店／小牧店／豊山店／春日井店／高蔵寺店／小牧インター店／豊明店／大府店／千種店／アズパーク店／瀬戸店／日進店／知多店／長久手店／安城店／名古屋店／栄店2F／メッコ大須店
オタマー　大須店／豊明店／千代が丘店／中村日吉店／六番町店
おもちゃ　かりずり店
おもちゃのジャンボ　アコム店
おもちゃの部　ブレーメン
GROOVE!　金山本店
ゲーマーズ　名古屋店
ゲームステーション64ビット EAST／WEST
ゲーム倶楽部　一宮店／豊明店／小牧店／稲沢店／西尾店
コンプアート　名古屋8F／岡崎店
ザウザウ　半田店
■岐阜県
スーパーコンプマート　大須ノガヤ店／岡崎セルビ／岐阜店
センチュ　東海店
ダンシングベア　一宮店／春日井店／名古屋店／野田店／藤ヶ丘店
デンコー　東郷店
TVゲーム　タシタ
■三重県
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハイパーファミコン　上飯田店
ビックカメラ　名古屋駅西店
ビッグガレージ　江南店
ファミコン　稲沢店／大須店／豊田店／知多半田店／豊橋店／大府店／瀬戸店／西尾店／半田インター店／高浜店／名鉄店
ファミコンハウスあいでん
ファミコンプラザ　豊明店／豊田店／びっぷBOYS
ホームエキスポ　安城店／豊田店
MAG MART　港店／一宮店／中村店／尾西店／春日井店／津島店／豊川店
マジカル　豊川店／豊橋店
マジカルガーデン　岡崎店／一宮北店／岡崎インター店／岡崎北店／岡崎レスト店／知立店／豊田店／江南店／小牧店／春日井店／瀬戸店／岩倉店／稲沢インター店／豊田店／刈谷店／一宮店／豊川店／小牧店／西尾店／日進店／ワンダーシティ店
マジカルステーション　小牧店／三河店／三重県テルミナ店／春日井店／春日井店／ペル
マコナカ本店
ナコジウーランド　メルマ店
■岐阜県
エイデン　大垣ベルプラザ店／西部店／岐阜店／大垣店／各務原インター店／関店

株式会社ユーワン　ユーワンスリア
キタヤ　ピコ店
GAME SEVEN
コンプユーキ　可児店／岐阜店
GIGワーズ　かがしま店／岐阜店
ダンシングベア　岐阜店
ファミコン　GP
ファミコンキッズ
ファミコンジャンラル
ファミコンランド　ハッピーはくみ店
MAG MART　関店
マジカルガーデン　大垣店／可児店／岐阜店／多治見店
マジカルステーション　高山店／ブロコアミュウ郡上八幡店／三宿本店／マーゴ店
RUSH
■三重県
一休さん　ピルウェロー四日市サティ店／ピルウェロー伊勢サティ店
エイデン　四日市イオンタウン店／鈴鹿店／津店／名張店／松阪店
ゲーム倶楽部　白子店
スーパーコンプコート　四日市店
スーパーランド　四日市店
マジカルガーデン　鈴鹿店／白山店／伊賀上野店／四日市店
マジカルステーション　桑名店／シェトワ桑名店／シェトワ四日市店／津店／松阪店
■奈良県
一休さん　ピルウェロー西大和サティ店
ドラゴンワールドクラブ　西大寺店
奈コン　奈良店
■和歌山県
おもちゃワールド　和歌山店
キャロットアイ　本店
ミノコヤ　紀伊店
ミミー
■滋賀県
ゲームプラザ元気202　草津店
バビルスSOFT館
マジカルステーション　イシュンプル店
UNBEAT　草津店／彦根店
■京都府
アーク21　北大路店
一休さん　ピルウェロー亀岡サティ店／ピルウェロー向日町サティ店
株式会社星き
ゲーマーズ　京都店
ゲームステーションハイパーニュータイプ　北店／西院店
ザウルス　大宮店／桂店／上桂店／大宮店／舞鶴店
タカラトーイ　株式会社
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　伏見店／山科店
マジカルガーデン　京田辺店
マジカルステーション　西院店
メディアショップボーナ　京都天神店／西院本店
■石川県
COMG!　金沢店／小松店
三井ジョーシン　もとまち店／キッズランド
ソフトランド　野々市店
ファミーズ　金沢店／松任店／さくらい店
■富山県
GROOVE!　富山本店
ゲンキランド　高岡店／黒部店
三井ジョーシン　とやま本店ディスクピア／pIONE高岡店キッズランド／pIONE富山本店キッズランド
シアトル　高岡店／福井店／小杉店／黒部店／砺波店／高岡店
ソフトエンターテイメント　高岡店
ハイパーゲンキランド　富山店
ファミコンボックス
■福井県
オカノイズストア　福井店
おもちゃのアクタ
おもちゃの王様オカ　本店
サイト玩具店　鯖江店
三井ジョーシン　pIONE福井本店キッズランド
ファミーズ　てんとう店
ファミコンショップBIG　鯖江店／武生店
■大阪府
一休さん　ピルウェロー茨木サティ店／高槻ビブレ店／枚方ビブレ店
キャロットアイ　住吉店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーマーズ　なんば店
ゲームショップむかしかし　平野店
ランチュウ
ドラゴンワールドクラブ　天満店／九条店／梅田店
なかよし　九条店／ホワイティウメダ店
ニシダヤ　京橋店
ビックカメラ　なんば店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
ホビーアイランド
ミノコヤ　泉佐野中店／堺店／八尾店
メディアCITY　江坂店
米コン　高槻店
ヨドバシカメラ　マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん　立花店／西神中央店
フロベュー　長田店
ゲーマーズ　三宮店
ゲーマーズサポーターBU3　明石店／加古川店／姫路店／白川台店／水門通店／西明石店
ゲームショップリュビーワン
げーむしょっぷ 芳店
ドキドキ冒険島　長田店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／明石店／高砂店／姫路店／土山店／東加古川店

POWER／ディアCITY　神戸住吉店
ファミーズ　サンクス大蔵店／サンクスパラ公園店／サンクス本店
メディアCITY　尼崎店／西宮店／尼崎店／武庫之荘店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーリーランド　塩屋店
米コン　加古川店／南口店／西明石店／姫路店／姫路キュート店
■広島県
おもちゃワールド　本店
ゲームコーナー　尾道店／福山店／三原本店／広島店
COMG!　本通店
TOY&ゲーム　ルーク
はとや　ラカノ店
ファミコンプラザ　本店
メディオ　福山店
■岡山県
一休さん　岡山ビブレ TVゲームコーナー
ゲーマーズ　岡山店
コドモ館　ビブレ店
ベスト電器LIMB　倉敷本店
メディオ　倉敷店
星コン　津高店
■鳥取県
ファミコンショップアルコウ　鳥取店／米子店／倉吉店
泣コン　米子店
■山口県
COMG!　周南店
マジカルステーション　防府店／山口大内店／山口大学前店
■香川県
一休さん　高松ビブレ TVゲームコーナー
ゲームアーク　高松店／丸亀店／坂出店／善通寺店／観音寺店
マジカルガーデン　高松太田店
■徳島県
ゲームショップニューコピー　沖浜店
TVゲームランドZERO　鳴門店／徳島石井店
TVハニュウ　EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク　土佐道路店
マジカルガーデン　高知店
マジカルステーション　安芸店／おとぎや店／野市店
■愛媛県
トイハウス
ファミコンスーパー2
ベスト電器LIMB　松山本店7階
■福岡県
アーク21　大牟田店／福岡店／戸畑店
AMA
株式会社　えびの行橋ランドル
福岡　前原店
ゲーマーズ　博多店
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／筑紫ヶ丘店
ゲームガレージネット　新宮店
ジョイン　福岡店
ビックカメラ　天神店
ブュラステーション　川崎店
ブュラコーナー　本店／小倉店／飯塚店
ベラトピア　直方店
ベスト電器LIMB　福岡本店
マジカルガーデン　直方本店
マジカルステーション　大牟田店／八女インター店
メディアナイン　小倉店／折尾店／折尾駅前店／黒崎店
有限会社沖縄島玩具KOKわもちゃ流通センター大里田本店
■佐賀県
アーク21　上峰店
福河堂　鹿島店／武雄店
ファミコンハウス　伊万里店／唐津店／武雄店
ファミコンワールド　鳥栖店
マジカルガーデン　佐賀北店／佐賀店
■長崎県
ゲームショップトムソーヤ
佐世保ゲーム館ぴぇあ　大村店／下本店／大塔店／日野店
ファミコンハウス　西彼杵店／長崎店
メゲンコクラブ　大村店
BING　佐世保店／時津店／住吉店／長崎店
■熊本県
チャレンジャー　熊本店
ファミコンショップサンライト　新外店／武蔵ヶ丘店
BOOKSあんとく　ミノスケ本店
ベスト電器LIMB　熊本本店
マジカルステーション　玉名店
マルチメディアショップTOM　山鹿店
BING　植木店／菊陽店／浜線店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム　別府店
JOY-ブレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　高城店／別府店／杵築店
ベスト電器LIMB　大分店
マジカルステーション　大分本店／大在店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ　延岡店
ベストショップ　日向店
ベスト電器LIMB　延岡店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ　伊集院店／川内店／国分店／加治木店
ボラっぱ館
ファミザウルス　国分店
ユリオの店　隼人店

わんぱく　全店
JUSCO　ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー　ゲーム取扱い店
TSUTAYA　全店
GameStand　全店
ゲオ　全店
シータ　全店
TOPBOY　全店
カメレオンクラブ　全店
Sofmap　ゲーム取扱い店
www.sofmap.com
Daiei　ゲーム取扱い店
ハローマック　全店
ビックカメラ　ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ　ゲーム取扱い店
WonderGOO　全店
セブンイレブン　全店
FamilyMart　全店
サークルK　全店
サンクス　全店
スリーエフ　全店
四国スパー　全店
LAWSON　全店

ワーコレフリークの溜まり場へようこそ!!

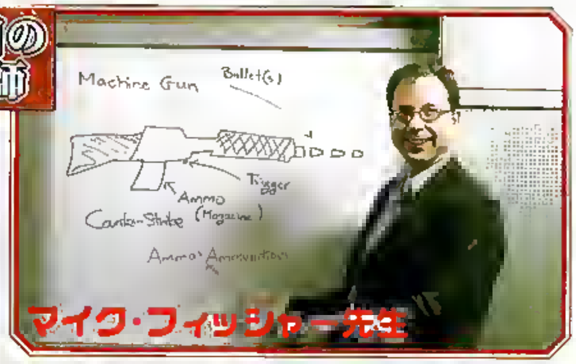
ワーコレ最前線

春が近づいて、ワーコレもますます元気!! 今号も活きのいい情報がずら～り揃ったよ!!

ワールドコレクションとは?
海外の人気タイトルを、いち早く日本で遊べるように、簡単ローカライズでお届けするシリーズ。値段はすべて4800円（税別）で統一され、マニュアルは日本語化されている。

Xbox Liveでと～っても役に立つ! ネットで使える英会話講座

ある日の午後——本コーナーの担当ライター（以下担）がやってきた。
担：おはようございま～す。
編集：どうしたの？ 元気ないね。
担：昨日徹夜でワーコレを遊んでいたんですよ、Xbox Liveで。
編集：ほう、それで疲れているのか。
担：まさか!! 徹夜のゲームで疲れるほどやわじゃないですよ。僕は。少し気苦労がありましてね……。
編集：なに？ 遊びすぎで原稿を書いていないとか？
担：違～う!! ワーコレをXbox Liveで遊んでいると、たまに海外の人とプレイする機会があるんですよ。で、英語で話し掛けられるのですが、頭が真っ白になってしまって、うまく対応できないんです。それが悔しくて……。会話がしたい!!
編集：ふむ、ならば、趣味と実益を兼ねて、ネットで役立つ英会話術を学んでこい！ 最適の講師を紹介してやろう。マイクロソフトのマイク・フィッシャー先生だ!!



➡Xbox事業本部・マーケティング本部、本部長。かつては英語講師の経験もあり、今回ほぼ15年ぶりに教鞭をとる。

覚えておくと便利なフレーズ・初級編

担：先生、よろしくお願いします。
マイク：よろしく。会話の基本はやはりあいさつ。しかも、カジュアルに使いたいですよね。たとえば「Hey, how ya doing?」です。相手への印象がぐっと変わりますよ。
担：逆に、そう話しかけられたら何と返事をすればいいのですか？
マイク：「I'm OK.」と返事をすればいいでしょう。あとは、「Can you hear me?」というフレーズも便利ですね。ただ、ボイスチャットをしないで、ゲームに専念したいプレイヤーもいるので注意が必要。それは、ボイスコミュニケータを使用している人でもそう。そのへんは相手の反応をみて見極めるのも大切です。
担：難しそうですね。あと、一般的にはどのような会話が有効ですか？
マイク：基本的にプライバシーに関することは止めたほうが無難でしょう。年齢とか、家族構成とか……。オススメなのは時候のあいさつや、出身地を聞くことですね。
担：先生、もっと教えてください。
マイク：では、続きは次号で……。

Beginner's English Conversation!

Hey (Hi), how ya doing?
（意味）こんにちは一、調子どうですか？
CHECK! カジュアルなあいさつで、フランクにいってみよう。

Can you hear me?
（意味）きこえますかー？
CHECK! 対ボイスコミュニケータ用として有効なフレーズ。

How is the weather there today?
（意味）そちらの今日の天気はどうですか？
CHECK! 無難な時候のあいさつとして。会話の端緒に最適。

Where are you from?
（意味）どちらからですか？
CHECK! 相手のいる場所を聞くのも効果的。話が膨らむし。

Do play this game a lot?
（意味）よくこのゲームで遊んでいるの？
CHECK! 威圧的にならないよう、語尾をちゃんと上げるように。

Please Slow down.
I'm not a native speaker.
（意味）ネイティブスピーカーじゃないからゆっくりしゃべって
CHECK! 相手の話すスピードが速くて聞きづらいときは、しっかりとその旨を伝えよう。

Could you repeat that again?
（意味）もう一度言ってくれますか？
CHECK! こちらは聞き返すときのフレーズ。使用頻度高し。

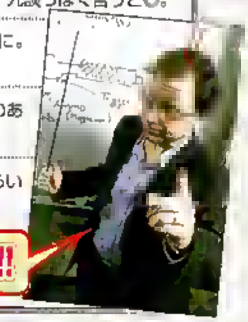
Sorry? I need more practice.
（意味）すみません、もっと練習が必要みたいです。
CHECK! レベルの違う相手と戦ってしまったときに。

I'm still warming up today.
（意味）まだ、今日はウォーミングアップ中なんだよ。
CHECK! こちらは負け惜しみの表現。冗談っぽく言うと○。

That was fun!
（意味）おもしろかったね、楽しかったね
CHECK! ゲームが終わったあとに。好感度上昇間違いなし。

Take care!
（意味）じゃあね！
CHECK! こちらも終わったあとのあいさつ。頻度高し。

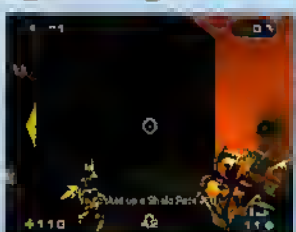
See you!
（意味）またね！
CHECK! 別れ際にせめてコレくらいは言っておきたいもの。



Let's enjoy Xbox Live in English!!

TOPIC 『Unreal Championship』追加マップ!

好評発売中のワーコレ「Unreal Championship」だが、早くも追加マップ（4種類）のダウンロードサービスが開始！ ますます対戦が盛り上がること必至!? Xbox Liveのサービスを受けていれば無料でダウンロード可能。



←こちらは凹凸の激しい追加マップ「Inferno」。

マップ名	タイプ	サイズ	プレイ人数
Inferno	Deathmatch	中	4～8人
AquaMorits	Deathmatch	中	4～8人
Leviathan	Deathmatch	小	2～4人
OtarosRun	Capture the Flag	中	3on3～5on5

テロリストが勝つか? 特殊部隊が凌ぐか?

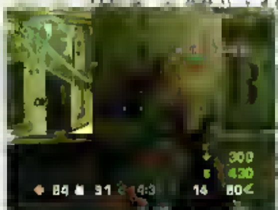
COUNTER STRIKE

オンラインゲームの火付け役にして最高峰とも言える本作。今回は、その対戦の魅力に迫る――。

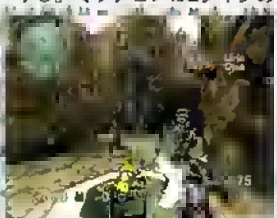
タイトル	カウンター・ストライク		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクションシューティング
発売日	3月25日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	Valve, Ritual Entertainment and Turtle Rock Studios	制作者	―
ブロック数	6ブロック以上	対象年齢	18歳以上
システム対応	5.1ch / HDTV / Xbox Live		
その他	システムリンクケーブル対応、Xbox Liveプレイ時は16人同時プレイ可能		

対戦の醍醐味を世に知らしめた名作FPSがワーコレにやってきた

あえてストーリー性を削ぎ落としてでも、"対戦"という要素に固執する本作。プレイヤーはテロリストか、カウンターテロリスト(特殊部隊)かを選択し、それぞれの任務を遂行する。ミッションは2タイプある。



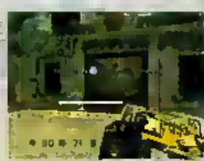
→それぞれ戦略性の異なる18のマップを用意している。



←リアルな銃撃戦を展開。一瞬たりとも気が抜けない。

Demolition(破壊工作)

テロリストは特定の場所に爆弾を仕掛けて破壊工作を行い、特殊部隊はその阻止を目指す。ひとつのマップにつき、爆弾は2ヵ所に仕掛けられるので、どちらのポイントを選択するかが、勝敗の分かれ目となる。



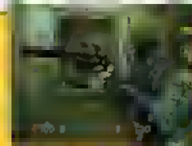
Hostage-Rescue(人質救助)

特殊部隊の目的は人質の解放。捕われた人質を見つけ出し、安全な地点まで導く。テロリストの任務は、当然人質解放の阻止。とはいえ、むやみに人質を殺害すると賞金が減ってしまうので、行動は慎重を要する。



世界でもっとも支持を得る名作中の名作がXboxに!

本作のベースとなるPC版は、人気3Dアクションシューティング「HALF-LIFE」の拡張ソフトとして世に登場。対戦に特化した内容が評価され、オンラインゲームとして一大ブームを築いたのだ。



←オンラインにおけるFPSの楽しさをあますところなく実現。



→全世界で800万本売れた「HALF-LIFE」の拡張ソフトとして登場した本作。

最大16人対戦による、Xbox Liveの世界へ――!!

本作の醍醐味は、何といってもXbox Liveによる、最大16人までのオンライン対戦。さらには、ボイスコミュニケータに対応することで、チーム間のより濃密な連携が可能になった。また、"プレイヤーランキングシステム"では、戦績が近いプレイヤーとの対戦もできるのだ。



→ボイスコミュニケータ対応で、臨場感あふれる戦闘が可能に。



←ダイナミックな視界調整機能により、Xbox版では明暗の変化がより鮮明に。

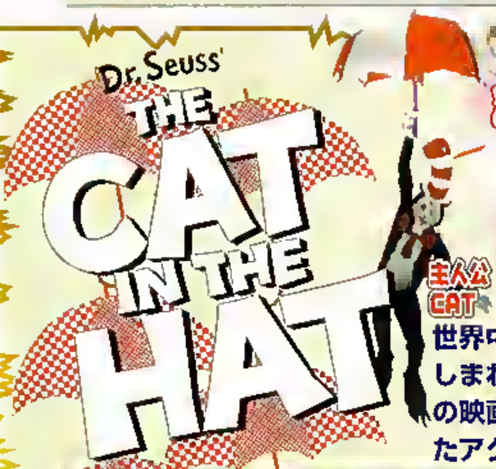


→至近距離で爆発が起こると、キャラの聴力が一時的に麻痺する!

Xboxならではの要素も!

PC版からXbox版への移植にあたって、さらなる進化を遂げた本作。グラフィックの強化はもちろん、マルチプレイ用のマップを7種類追加。コスチュームのバリエーションも20種類用意されている。さらには、今後はマップの追加ダウンロードなども予定されているという。

Dr. Seuss' THE CAT IN THE HAT



主人公CAT

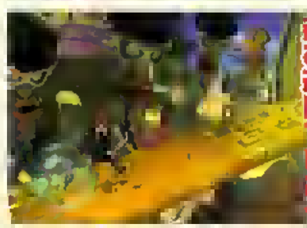
傘を使ってトラップや謎を切り抜けろ!

世界中の子どもたちに親しまれている、人気絵本の映画版をモチーフにしたアクションが登場!!

タイトル	ドクター スース ザ キャット イン ザ ハット		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	3月25日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	Magenta Software	制作者	―
ブロック数	5ブロック以上	対象年齢	全年齢
システム対応	HDTV		
その他	―		

いたずら好きのCATが大活躍 めちゃくちゃな家の中を片付けよう

主人公は帽子をかぶったおかしな猫"CAT"。散らかされてしまった部屋を片付けるために、主人公のCATが大活躍! 突然変異を起こしてしまった家具の中に侵入し、クレイジーな生き物を捕まえたりするのだ。本作の魅力は、なんといっても、絵本を髣髴させる、ユーモラスで風変わりな世界。CATの持つ傘を武器に、全20ステージをクリアーしよう。



↑→家具の中に飛び込み、ミッションをクリアーしていくのだ。

不思議な家具の世界へ飛び込んでいこう!!



極上のゴルフゲーム、Xboxにホールインワン!

Links 2004

PC界のベストセラータイトルがXboxにやってきた。"リアルさ"をキーワードに、グラフィクや操作性などにいっそうの磨きをかけているのが特徴だ。

タイトル	リンクス2004		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スポーツ(ゴルフ)
発売日	3月25日発売予定	価格	4800円(税別)
開発	Microsoft Game Studios	制作者	
ブロック数	3ブロック以上 / 対応年齢 全年齢	システム対応	5.1ch
その他			

実在のコース&クラブを多数採用 PC版の名作がXboxで究極の姿に!

ゴルフゲームの王道とも言うべきタイトルがワーコレに! 本作では、グレイウルフやニューサウスウェールズなど、世界でも有数の難易度&美しさを誇る、多数のコースを忠実に再現。"Single Round"や"Challenge"といった、4つのモードを楽しめる。Xbox Liveで世界中のプレイヤーと対戦することも可能。



⬆左右のスティックを駆使して、スピードやテンポ、ショットの種類などを操作する。



⬅さまざまなルールを楽しむ"ジングルラウンド"。

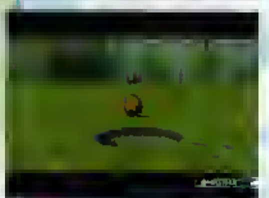
MULLIGANSでやり直し!?

「このミスショットをやり直したい!」というときに有効なのがコレ。1 MULLIGANSにつき1回のやり直しが可能で、MULLIGANSはプレイを重ねていくと少しずつ溜められるぞ。

4つのモードを極める!!



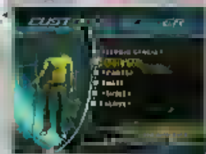
➡アプローチの精度などを競う"チャレンジ"。



⬅後悔の残る、あのショットもやり直せるのだ。

"CAREER"で自分だけのキャラを育てよう

本作のメインとなるモード"CAREER"では、プレイヤーは自分のオリジナルキャラを作成、育てていくことになる。"ルーキーツアー"や"プロツアー"など、30を超えるトーナメントに参加して、賞金を獲得していく。目指すは賞金王!



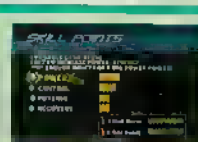
⬅容姿やウエアの色などを設定、まずはオリジナルキャラクターを作るのだ。



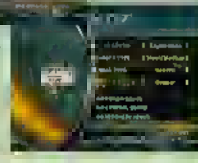
➡3種類の難易度設定があるので、初心者から上級者まで安心して遊べる。

賞金でスキルポイントをゲット!

プレイヤーは貯めた賞金を使って、パワーやポイントといった、スキルポイントを"買う"ことができる。スキルポイントを集めて、優秀なゴルファーを育成しよう! さらには、多くのモードをこなすことで、より能力の高いクラブやボールなどを使用できるようになるのだ。



⬅4種類のスキルポイントを集めることによって、キャラを育成していく。



➡ゲームを進めていくと、よりポテンシャルの高い用具を使えるようになる。

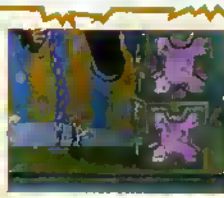
PCでベストセラーのその実力をみよ!

"リアルさ"を追求した「Links」シリーズは、PCの世界ではベストセラーを記録。そのトップブランドとしてのクオリティーの高さは、本作の端々にうかがうことができる。たとえば、池に水が飛び込むと水面に波紋が広がり、アヒルが散り散りになるなど……。そうした作りの細やかさは、プレイヤーに安心感を与えてくれるのだ。王道ソフトの魅力を堪能せよ。

多彩なアクションで仕掛けをクリアー!!

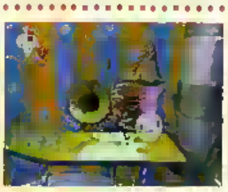
本作では、ステージの随所に仕掛けが施されている。仕掛けをクリアーするには、ちょっぴり頭をひねらないとならないことも……。アクション&頭脳を駆使しよう。

①巨大な障害物が行く手の邪魔を……



快調に冒険、と思ったら行く手に障害物が……。この金属製のブロックは、シャボン玉で捕まえた生き物をぶつけても壊せないんだよなあ~。さあ、どうする?

②グーマシンをうまく使って……



よし! 生き物を捕まえたシャボン玉をGoo Machineに入れよう。しばらくすると、強力なGoo Ballがでてくるので、これを持って、さっきの場所に移動!!

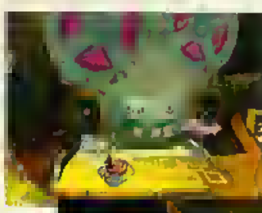
③グーボールで障害物を破壊!!



さあ、Goo Ballを金属製のブロックにぶつけよう! ブロックは見事に破壊。CATは無事に冒険を続けられるぞ!! 冒険には柔軟な頭脳が欠かせないのだ。

ファンタジックなステージ!!

多彩なステージの数々は、それぞれモチーフがある。"雪山"だったり"音楽"だったりと……。ステージを眺めるだけでも楽しくなっちゃう。



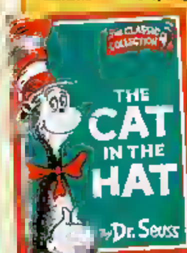
⬅こちらは、映画をモチーフにしたステージ。



➡随所にボーナスステージも用意されている。

ベースとなるのは米で人気の同名絵本

1957年に発売され、全世界で2億5000万部の売上を誇るドクター・スースの絵本。2003年にはドリームワークスにより映画化が実現されるほど、その人気は衰えない。本作は、その映画版がベースになっている。



⬅嵐の夜、留守番をしていた兄妹のもとにCATが訪れ、ふたりにいろいろな見世物を披露してくれるが、その結果……というのが絵本のストーリー。

HUNTER THE RECKONING REDEEMER

多彩な武器とエッジの数々を駆使し、アンデッドを一掃せよ!!



絶えることなく発生し続け、360度全方位から襲い掛かってくる大量のアンデッド。それらをバサバサと倒していくのが爽快な本作の魅力と、攻略情報を同時に届け！

タイトル	ハンター・ザ・レコニング リディーマー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクションシューティング
発売日	発売中(1月22日)	価格	4800円(税別)
開発	High Voltage Software	制作者	
ブロック数	10ブロック以上	対象年齢	15歳以上対象
システム対応		その他	

多彩な武器と能力を駆使し、全22のミッションを遂行せよ！

Ashcroftの街は、5年まえのアンデッド出現により、荒廃してしまった。しかし、とある企業がこの土地に進出したことから、街は甦り始める。だが、邪悪なアンデッドはこの街から完全に消滅したわけではなかったのだ……。本作はさまざまな能力を持つ5人のハンターとなって、街に現れたアンデッドを討伐するアクションシューティング。剣や銃、エッジと呼ばれる特殊能力を巧みに操り、全22のミッションでアンデッドを消し去れ！ そして再び、街の人々に平穏な日々をもたらすのだ!!

つぎつぎと襲ってくる無数のアンデッド……



←↓巨大アンデッド……。敵を倒す以外にも、時限爆弾の設置が目……なる任務……あるぞ。

一匹残らずハンティング!!

戦って経験をつみ、5人のキャラを強化しよう!!

5人のハンターは、剣で斬れば近距離攻撃力が、銃で撃てば遠距離攻撃力が、というように使った能力のみが成長する。プレイヤーの戦法によって、ハンターに個性が出てくる仕組みだ。アンデッドをつぎつぎ倒し、自分だけの最強ハンターに成長させよう！



←ハンターは、…力やす速さ、…えるエッジなどが決まっている。

強力な特殊武器やエッジでアンデッドに対抗!!

ハンターが持つ能力、エッジ。これは魔法のようなもので、攻撃したり、同志討ちさせたり、と効果はさまざま。また、ステージ上ではショットガンなど強力な特殊武器も入手可能。これらを上手く使いこなせば、アンデッドとの戦いがグッとラクになるぞ。



→火炎放射器はアンデッドの大…を焼き尽くす強力な武器だ。

マルチプレイヤーでの協力プレイもアツイ!!

ゲームは4人までのプレイヤーが、協力してミッションを攻略することが可能。ひとりが敵を引きつけて、ひとりが遠距離から攻撃、というように、多人数ならではの戦略を練ることができるぞ。

仲間との連携プレイで戦え！



→敵の群れが現れても、仲間と協力して戦えば楽勝だ！

ゲームを進めていけば隠しキャラも登場!!

アンデッドを倒していると、武器などのほかに、カードを入手することがある。これを1種類のアンデッドにつき3枚集めると、そのアンデッドをプレイヤーキャラとして操作可能になるぞ。

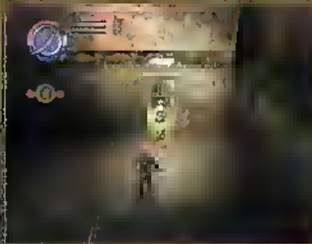
敵キャラも操作可能に！



←画面にメッセージが表示され、カードが現れる。

超常生物をハンティングするうえでの基礎知識をレクチャー！

ゲーム中に表示されるさまざまな英語のメッセージのなかで、とくに重要なふたつの単語を紹介。ひとつは"key"。扉を開けようとしてこれが表示されたら、鍵を捜せという意味。ふたつ目は、任務追加時と成功時に表示される"Objective"。"new"なら探索開始、"complete"ならゴール地点を捜すのだ。まずはこれを覚え、さらに入門講座で実戦に備えよう。



↑任務完了させるとゴール地点が現れる。ミッションごと任務内容はチャートを参照。

効率よくアンデッドを狩れ！ ～重要アクション～

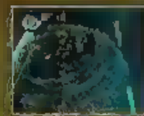
方向転換

移動中や待機中、いつでも任意の方向を向くことができる右スティック。これを戦闘中は上手く活用し、必ず敵がいる方向に右スティックを倒して攻撃するようにしたい。これで攻撃の命中率が飛躍的に上がるハズだ。



側転

走っている方向と垂直の方向に右スティックを倒すと横移動ができ、この横移動中にジャンプボタンを押すことで側転が可能になる。これは、敵の直線的な攻撃はもちろん、地面を揺らす攻撃なども回避できる優れた技だ。



ハンター入門講座 ～ミッション遂行編～

まず知っておきたいのは、ミッションを進めるための基礎知識。迷うまえにこれを意識しながら探索しよう。

アイテムを見逃さずゲット！

ミッション内容には特定のアイテムを集めるものなどがあり、敵を倒すことだけに集中していると、行き詰まってしまう場面も……。注意深くステージを観察し、重要アイテムを見逃さないように。



↑アイテムは光っていたり、回転していたり。

協力者や目標人物を捜せ！

ゲーム中には、インフォメーショングリフの上に立っている人物がいる。彼らは協力者や護衛すべき人物なので話しかけよう。護衛すべき人物ならば、画面左にキャラの顔と体力ゲージが表示されるぞ。



↑護衛すべき人物に話すと、移動し始める。

"グリフ"の意味を覚えよう！

床で光っている紋章、"グリフ"。効果は体力回復や、一定時間無敵などさまざま。一度使ってもまた復活するものも多いので、ピンチに陥るまえの保険、という感覚で積極的に使っていけるぞ。



↑この青い矢印は、目的地への道案内。

壊せるものは壊せ！

ステージのなかには研究施設も登場する。そして、そこにあるコンピューター機器などを破壊することが目的になるケースもあるぞ。壊せそうだ、と思うものがあったら、とりあえず攻撃してみるべし。



↑街路のクルマ以外は、剣で攻撃してオーケー。

ハンター入門講座 ～戦闘編～

街中には問答無用で攻撃してくるアンデッドで溢れている。つぎは実際に戦う場面でのコツを伝授する。

武器ごとの有効な戦法！

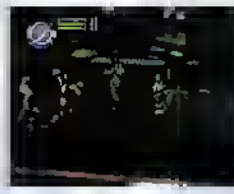
近距離攻撃で積極的に使いたいのが、ランニングアタック。これで敵の群れに強引に突っ込むだけでも、かなり戦果を上げられる。遠距離攻撃は、後退して敵から離れつつ行うのが基本となるぞ。



↑特定のアイテムで遠距離武器に効果を追加。

レベルアップ時の回復効果！

経験値ゲージがマックスになりレベルアップすると（3本のうちどれでも可能）、ヘルスとコンピクションのゲージが全回復する。つねにどれかは9割程度で止めておき、ピンチのときの回復手段にしよう。



↑ピンチにレベルアップ。これをつねに意識。

エッジをガンガン使え！

ゲーム開始時に使えるエッジは1キャラ1種類。しかし、レベルが上がればそのエッジはパワーアップし、新しいエッジも習得できる。大量の敵が襲ってきたら、まずエッジで先制して戦力を削りとれ！



↑どんなエッジを使えるか確認しておこう。

対ボス戦は側転を活用！

ゲーム中の要所で出現するボス。彼らの攻撃は一撃でかなりの体力を持っていかれてしまうほどに強力。しかし、その攻撃は直線的なものが多く、ほとんど側転で回避することができるぞ。



↑横移動だけでも、ある程度は回避可能だ。

ゲーム攻略全チャート

ここで紹介するのは、全22ミッションをクリアーするための手順。もし迷ってしまったときは、これをヒントに攻略してほしい。

1	重要人物の護衛
2	爆薬を集める
	時限爆弾を作動させて脱出
3	クラブ"Ripper's"を捜す
	重要人物の護衛
	"Ripper's"に入る
4	クラブ1階に潜むゾンビを倒す
	クラブ経営者を倒す
5	重要人物の護衛
	建物への入り口を捜す
6	ディスクを入手し、コンピューターに読み込む（×4部屋）
7	機器の全破壊
8	コントロールセンターの調査
9	重要人物に会う
	サンタから人を救出する（3人）
	サンタを追いかけて倒す
10	一般市民の救出（ふたり）
11	重要人物の発見、援護
	ボスを捜して倒す
	隠れ家でアイテムを受け取る
	ゴール地点を捜す
12	コントロールルームの鍵を捜す
12	アクセスカードを捜す
	コントロールルームへ行く
	2分以内に脱出する
13	SWATと戦いながら進む
	味方狼人間（赤）の援護
	味方狼人間の援護
14	味方狼人間と合流
	敵狼人間（青）を全滅させる
15	敵狼人間のボスを倒す
16	爆薬を集める
17	一般市民脱出支援
	ターゲットを倒す
18	樽に入った毒6つの破壊
	敵狼人間を倒す
19	とりつかれた5人の従業員を倒す
	エレベーターへの道を捜す
20	5分間生き残る
21	一般市民の救出
	12ヵ所に爆弾をセッティング
22	最後のボスを倒す



・イラスト：香洲鉄色 HIRO KASIMA
http://www17.big.or.jp/~kasima/index.html

海外ゲームマニアクス

本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!

Vol.17

今回は、Interplayの最新注目タイトル2本をピックアップ！ より充実した内容となったランキングや『クラシックで逝こう！』のマナドレ氏によるコラムも必見！



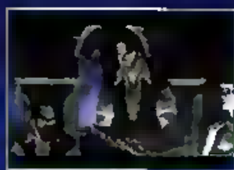
名作アクションRPGのXbox第2弾！

バルダーズゲート ダークアライアンス ツー

Baldur's Gate:Dark Alliance II

開発・販売元：Interplay http://bgda2.blackisle.com/ ※国内版Xboxで動作

PCで大人気を博した、静ひつなファンタジー世界が魅力のシリーズ最新作がXboxに登場！ 視点は斜めから見下ろすクォータービュー方式を採用。ダンジョンにつぎつぎと出現するおびただしい数の敵を、武器や魔法を駆使して倒していく。前作よりも使用できるキャラクターやアイテムがぐんと増え、より深いプレイが楽しめるぞ。



↑救済したはずの都市が、再び邪悪な気配に包まれる…！



↑魔法や特殊攻撃を会得し、立ちはだかる魔物たちを倒せ！

深遠なファンタジーへの扉が いま、開かれる



←ステージの終盤には、このような巨大なモンスターが待ち受けているのだ。



→金色をした人型の魔物たちに囲まれ、四方から魔法を浴びせられているシーン。こういった摩訶不思議な場面に出くわすのも、本作でしか味わえない魅力!?



荒廃した世界が舞台のバイオレンスアクション！

フォールアウト ブラザーフッド オブ スチール

Fallout:Brotherhood Of Steel

開発・販売元：Interplay http://www.interplay.com/bos/ ※国内版Xboxで動作

核戦争後の近未来が舞台のアクションRPG。基本システムは上で紹介した『Baldur's Gate』とほぼ同じだが、作品が持つ雰囲気はまったく別モノ。スチームパンク風の世界の中で、ミュータントと化した不気味な人間や動物を相手に、自家製爆弾や釘バットといった凶器(?)を駆使して戦う。難易度選択やチュートリアルもあるので、この手のゲームに不慣れな初心者にもオススメだ。



ナディア -NADIA-
幼少期はストリートチルドレンとして過ごす。俊敏な動作と攻撃が特徴。

サイラス -CYRUS-
特務機関"BROTHERHOOD OF STEEL"の一員。並外れた怪力の持ち主。



←核戦争により荒廃した世界が舞台となる。



↑ショットガンやマシンガンなど、銃器による攻撃も可能だ。

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.11

FPS好きの夢をかなえたコントローラー！

今回紹介するのは、モニターを搭載したFPS専用コントローラー。モニター上では、3パターンのボタン配置を登録できる"PROGRAM"と、左右スティックの操作方法を変更する"INVERT STICKS"の設定を行える。左右のグリップ部分にはA、B、X、Yボタンを設置。指の位置を動かすことなく、操作に集中できるボタン配置になっている。このほか、全体に擬似的な泥や傷などの塗装（よごし）が施されており、デザイン的にもステキな仕上がりになっているぞ。

FPS Master Controller

販売元：Radica



↑中央のモニターで好みのボタン配置を登録し、右部分の3つのボタンでリアルタイムに変更させられる。



←左右のグリップ部分はピストルを模したデザインとなっている。トリガーの引き心地は、やや滑らかさに欠けるか？



→メモリーカードの差込み口周辺にも、細かい塗装が施されている。グリップ部分はすべり止め用にゴム素材を使用。

FPS Master Controllerのメリット・デメリット

メリット	デメリット
・ピストルに似たこだわりのデザイン ・ボタン配置の設定をリアルタイムに変更可能 ・キャラクターおよび視点の移動が容易に行える	・モニタを搭載しているわりに、効果的に使用できる機能がない ・A、B、X、Yの各ボタンが押しづらく、慣れるまで時間が必要

CHECK 1 プレイヤーの個性が出るキャラ育成

敵を倒してレベルアップするとポイントがもらえる。このポイントをステータスに振り分けることにより、攻撃力を上げたり、魔法を覚えさせることができる。プレイヤー次第で、さまざまな能力に特化したキャラクターを作り出せるのだ。



←人間やドワーフは攻撃力、エルフは魔法の能力を上げていく。

CHECK 2 ふたりで冒険が楽しめる協力プレイ

本作は、ふたり同時プレイにも対応。攻撃型と魔法型に分かれて戦えば、ひとりではきつい場面も比較的簡単にクリアーできる。ただしアイテムや敵から得られる経験値は、ひとり分しか入手できない。欲張らずに協力して進めていこう。



←ふたりプレイは、お互いの能力を理解した、役割分担が重要。

CHECK 1 ハードコアでイカれたクリーチャーデザイン!

本作に登場する敵は、核やウィルスによって変異した、巨大なサソリや双頭の牛など、奇怪なデザインのモンスターばかり。こういう世界が好きな人にはたまらないかも!?



←鋭い爪が特徴のデスクロウ。動きもすばやい厄介な敵。



←ゴツイ体とパイナップル頭が不気味なミュータント。

CHECK 2 [illegible]バンドが[illegible]!

本作には"SlipKnot"や"Killswitch Engage"など、日本でも知られるメタルバンドやハードコアバンドが曲を提供している。その音楽は、ゲームのバイオレンスな世界観にバッチリ合っており、プレイを熱くさせること請合いだ。詳細情報は公式サイトでチェックできるぞ!



←メタルの代表格SlipKnot。ゲームに出ても違和感なし?

海外Xboxランキング（U.S.）TOP 10 2003年12月版

1 Grand Theft Auto Double Pack



開発元：Rockstar Games　販売元：Rockstar Games

全世界で800万本を売り上げたアクションアドベンチャー「GTA Ⅲ」に新編「Vice City」（80年代のマイアミを模した街が舞台となっており、前作より自由度も向上）を同梱したお買い得版。

2 HALO



開発元：Bungie Studios　販売元：Microsoft

地球外生物コヴナントとの戦いを描くFPS。世界で数々のゲーム賞を総なめし、現時点でのXbox最高のゲームという呼び声も高い。価格が29ドルまで下がったこともあり、その人気はいまだ衰えず!

3 Need for Speed:Underground



開発元：Electronic Arts　販売元：Electronic Arts

PCでメガヒットを記録し続けるレースゲームの最新作。今作は深夜の市街地が舞台。三菱やトヨタといったメーカーの最新車が多数登場し、カスタマイズ可能なパーツは数百種類以上揃っている。

4 Tom Clancy's Rainbow Six 3



開発元：Ubisoft　販売元：Ubisoft

アメリカの軍事作家トム・クランシーが原作をつとめるFPSの最新作。極秘組織'Rainbow Six'のリーダーとなり、テロの脅威と戦っていく。

5 True Crime: Streets of LA



開発元：Luxoflux　販売元：Activision

ポスト「GTA」の呼び声も高いアクションADV。舞台となるロサンゼルスを忠実に再現しており、迫力のあるカーチェイスや銃撃戦が魅力。

6 Madden NFL 2004



開発元：Electronic Arts　販売元：Electronic Arts

NFLの名物解説者ジョン・マッデンが監修をつとめるアメフトゲーム。今作から経営シミュレーションが楽しめるオーナーモードを追加。

7 Medal of Honor Rising Sun



開発元：Electronic Arts　販売元：Electronic Arts

史実に基づいた戦争を描くFPSのシリーズ最新作。今作は太平洋戦争が舞台で、戦車やガンボートといった多彩な乗り物に搭乗可能。

4 The Lord of the Rings: The Return of the King



開発元：Electronic Arts　販売元：Electronic Arts

2月から日本でも公開中の映画をもとにしたアクションゲーム。技能を習得する育成システムを踏襲し、使用キャラは6人まで増加。

4 Tony Hawk's Underground



開発元：The Neversoft Entertainment　販売元：Activision

カリスマスケーターのトニー・ホークが監修のスケボーゲーム第5弾。キャラクターやボードを好きなようにカスタマイズできるのが魅力。

10 Project Gotham Racing 2



開発元：Bizarre Creations　販売元：Microsoft

シカゴや横浜といった世界中の都市を忠実に再現。華麗なドライビングによって評価が決定される。今作からはXbox Liveにも対応。

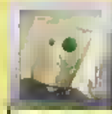
注意

マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入したあとには、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく!

投稿募集!

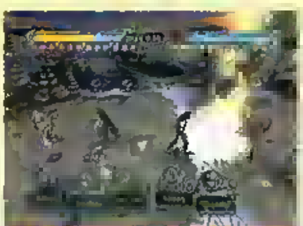
海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文&レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集! とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント! 113ページのあて先までどしどし投稿してくれ!（係名は「海外ゲーム」係）

「クラシックで逝こう!」マナドレ氏オススメ いま、この洋ゲーが熱い!



今回はXboxの洋ゲーに精通したサイト「クラシックで逝こう!」のマナドレ氏が登場。イチオシの洋ゲーを紹介するぞ!

「世界で大ヒットしたカードゲーム「Magic:The Gathering」にアクションを加えた「Battlegrounds」が僕のおすすめです。自分の好きなクリーチャーや魔法を組み合わせ、オリジナルのスペルブックを構築して1対1で戦います。カードゲームをリアルタイム化したアレンジの大胆さと有名カードの3D化に、オリジナルのファンはニンマリするでしょう。クエストモードがミッション形式の親切なゲーム説明となっているので、初心者でもすぐにゲームを理解できると思います。オフラインやLiveの対戦にも対応していて長く遊べます。少しずつ集まる呪文やクリーチャーを使役する爽快感と、相手によってどんなコンビネーションが有効なのか考える楽しさを味わってください」



マジック ザ ギャザリング：バトルグラウンド
リージョンフリー、国内版Xboxで動作

クラシックで逝こう! HP http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7713/

Xbox洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ!

●「ブレイクタウン」で撃ちまくりたいフラストレーションがたまって、「ウルフェンシュタイン」を買いにいったのですが、どこも売り切れ。そのときお店を回って気づいたのは、Xboxコーナーの小ささこと。中にはワールドコレクションをまったく扱っていないお店もあって、心がブレイクダウン……。（神奈川県／元気娘）

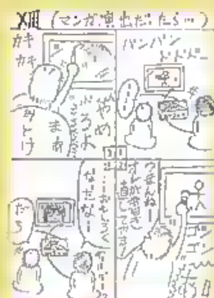
──Xboxは海外では大人気なので、日本でもまだまだ人気が出る可能性はある! いっしょに盛り立てていきまっしょい!

●もっとオバカでエロエロなの移植して っ!（群馬県／みっともない）

──オバカでエロエロっていったら「BMX XXX」? PC版しか発売されていないけど、「ビキニカラテ」もいいかも。



←「シンプソンズ」のパパ、ホーマーのお茶目な感じがよく出てる。「Hit & Run」はもうプレイした?（東京都／ワッキー）

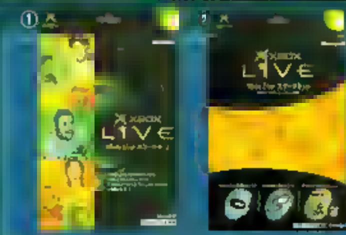


←「XIII」のマンガ演出を逆手に取った内容がシュールで素敵。ギャルゲーが好きなのか(同志)。（愛知県／aj）

最新情報をチェック!

Xbox Live 情報局

今月はダウンロード情報を中心にお届け! さらに、発売済みのXbox Live対応タイトルを一覧にしてみたので、気になるタイトルがあったらぜひ遊んでみてくれ!



①Xbox Live スタータキット
②Xbox Live スタータキット
MotoGP URT2 Online Challenge同梱版

▶Xboxボイスコミュニケータ
▶Xbox Live基本サービス利用料12ヵ月分
▶価格：6800円（税別）
▶①には『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』、②には『MotoGP URT2 Online Challenge』、①と②両方に『頭脳対戦ライブ』

What's New ▶▶▶ 2～3月のXbox Live情報

今月のXbox Live情報はちょっと少なめだけど、いくつかのコンテンツ配信がはじまったので、それらをまとめてみたぞ。『PSO』と『Unreal Championship』で遊んでいるユーザーはチェックしてみてほしい。

また、Xbox発売2周年&Xbox Liveスタート1周年を記念して、2004年2月現在で発売済みのXbox Liveタイトルをまとめてみた。いまのところ25タイトルあり、3月には『NINJA GAIDEN』や『ゴーストリコン アイランドサンダー』など続々とLive対応タイトルがリリースされるぞ!



➡3月11日発売の『ゴーストリコン アイランドサンダー』。

『PSO』2月の新規クエスト

毎月いろんな新クエストなどが配信されている『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』。2月末には『エピソード2』のチャレンジ・ステージ1が遊べるようになり、さらに3月は9～16日の一週間限定でロビーがホワイトデー装飾になるぞ。この期間のみ遊べるイベントもあるようだ。



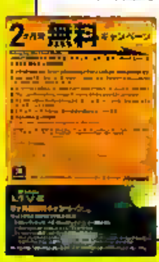
⬇『エピソード1』のチャレンジ・ステージ1はVR神殿。パーティー全員で協力し合ってゴールへ!



⬆2月にはバレンタインデーの装飾があったけど、3月はホワイトデーとなるんだね。

Xbox Live 2ヶ月無料キャンペーン 登録終了まであと1カ月!

2003年の10月から12月まで発売されたXbox Live対応タイトルに同梱されていた、Xbox Live2ヶ月無料カードを知っているかな? これを使ってXbox Liveに登録すると、2ヵ月間の基本サービス利用料が無料になるのだ(『PSO』などの有料コンテンツは別途料金が発生する)。これからXbox Liveを始める人は、有効期限の3月31日までに登録しよう(更新時には使用できず、あくまで登録時のみ)。





➡カードの詳しい使いかたは、Xboxオフィシャルサイトをチェックしよう。

『Unreal Championship』コンテンツダウンロード開始!

1月22日に発売されたワールドコレクションの『Unreal Championship』において、2月3日より追加マップのダウンロードが開始された。すでに海外では配信されていたものだけに、日本でも比較的早いタイミングでダウンロードできるようになったね。詳しい情報はP.95を読んでくれ!



⬇サイズ小さめのマップが特徴のLeviathan。デスマッチは乱戦に!?

⬆キャプチャー・ザ・フラッグ専用のOlarosRun。3vs3か5vs5を選ぶことができる。

Xbox Live対応 発売済タイトル一覧

『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
■セガ ■ネットワークRPG
■2003年1月16日発売 ■スタータキット同梱

頭脳対戦ライブ
■マイクロソフト ■テーブル
■2003年1月16日発売 ■スタータキット同梱

CAPCOM VS. SNK 2 EO
■カプコン ■対戦格闘
■2003年1月16日発売 ■4800円(税別)

Whacked!(ワックド!) ギリギリ!! 爆笑パーティーテレビ
■マイクロソフト ■パーティーアクション
■2003年1月16日発売 ■4800円(税別)

マズル フラッシュ
■ビクターインタラクティブ ■タクティカルアクション
■2003年2月27日発売 ■6800円(税別)

サウザンドランド
■フロム・ソフトウェア ■フィールド構成ストラテジー
■2003年3月20日発売 ■6800円(税別)

メックアサルト
■マイクロソフト ■バトルメカアクション
■2003年6月12日発売 ■6800円(税別)

MotoGP URT2 Online Challenge
■マイクロソフト ■バイクレーシング
■2003年7月17日発売 ■6800円(税別)

Midtown Madness 3
■マイクロソフト ■爆走アクションレーシング
■2003年8月28日発売 ■6800円(税別)

Tom Clancy's GHOST RECON
■マイクロソフト ■ミリタリーアクション
■2003年9月25日発売 ■6800円(税別)

BRUTE FORCE
■マイクロソフト ■シューティングアクション
■2003年10月9日発売 ■6800円(税別)
※コンテンツダウンロードのみ対応

NFL Fever 2004(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■アメリカンプロフットボール
■2003年10月23日発売 ■4800円(税別)

Inside Pitch 2003(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■メジャーリーグベースボール
■2003年10月23日発売 ■4800円(税別)

Outlaw Volleyball(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■バレーボール
■2003年10月23日発売 ■4800円(税別)

Project Gotham Racing 2
■マイクロソフト ■スタイリッシュレーシング
■2003年11月20日発売 ■6800円

Tom Clancy's Splinter Cell
■ユービーアイソフト ■ステルスアクション
■2003年11月27日発売 ■6800円(税別)
※コンテンツダウンロードのみ対応

segaGT Online
■セガ ■ドライビング&カーライフシミュレーション
■2003年12月25日発売 ■6800円(税別)

Return to Castle Wolfenstein: Tides of War(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■3Dシューティング
■2003年12月25日発売 ■4800円(税別)

ぷらすぷらむ2
■TAKUYO ■パズル ■1月15日発売 ■6800円(税別)

NBA Inside Drive 2004(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■NBAバスケットボール
■1月22日発売 ■4800円(税別)

HUNTER The Reckoning REDEEMER(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■3Dアクションシューティング
■1月22日発売 ■4800円(税別)
※コンテンツダウンロードのみ対応

Unreal Championship(ワールドコレクション)
■マイクロソフト ■3Dシューティング
■1月22日発売 ■4800円(税別)

アウトモデリスタ U.S.-tuned
■カプコン ■レーシング ■1月29日発売 ■4800円(税別)

天空 -Tenku- 2
■マイクロソフト ■フリースタイル・スノーボーディング
■2月26日発売 ■6800円(税別)

鉄騎大戦
■カプコン ■戦争 ■2月26日発売
■通常版7800円(税別)、『鉄騎』+専用コントローラ同梱版19800円(税別)

Vol.26

Xbox公式サイト Xbox.com通信

http://xbox.com/jp/

Xboxとより近くなるサイト

Xboxの最新情報などを発信する公式サイトxbox.com。ゲームタイトル情報からさまざまなキャンペーンの応募受付、Xboxニュースの発信などをお届けする公式サイトだ。ゲームショウなどで公開されたムービーがすぐにチェックできるところも大好評。また、個人ファンサイトとの連動なども充実し、まさにXboxとユーザーを身近にしてくれるのだ。



↑おなじみのトップページ。ここからさまざまな情報を発信中。気になる新作のスクープが発見できるかもしれないぞ。

Check 1 『グーリーズ-Grabbed by the Ghoulies-』は要チェック!

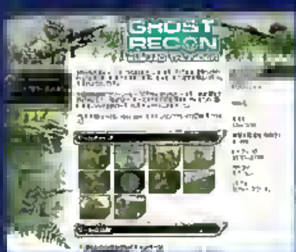
レア社がXbox用に開発した第1弾タイトルが、いよいよ日本で4月29日に発売決定。詳細ページもそろそろオープンするのだが、なんとゲーム中のイベントを再現したミニゲームも遊べることが発覚したぞ。これはもう遊んでみるしかない。



←ゲーム紹介ページをまずはチェック。専用ページは……。

Check 2 『Tom Clancy's GHOST RECON: Island Thunder』でXbox Liveの戦場に挑もう!

ロシアから戦場をキューバに移して展開される本作。トム・クランシーが描く世界の中で、リアルに戦えるのだ。前作を遊んだ人もそうでない人も、Xbox Live対応ならではの世界中の人が相手の最前線に飛び出してみよう。そのまえに、ゲームの詳細チェックも忘れずに!



←詳細ページもいよいよオープン。ムービーなどもチェックしよう。

Check 3 『天空-Tenku-2』の爽快感をサイトでも!

大空に飛びだしてトリックを決める、フリースタイルスノーボードゲームの最新作がついに発売。リアル感を追求し、スノボゲーム史上最多のトリック数を再現。そんなゲームの全貌を詳細サイトでチェックしてみれば、気分はもうゲレンデ!



←詳細サイトは、めっちゃくちゃかっこよくなってます。

WebMasterからのメッセージ

新たにスタートさせる「Xboxファンサイトプログラム」では、オーナーの皆さんにこれまで以上のサービスと特典をご用意しています。ファンサイトをお持ちの方は、ぜひこの機会にご参加くださいね!

E3に行ける、特派員になってみる?

今年も5月12日から開催される、アメリカ最大のゲームショウE3。なんとその特派員として、10名がE3に行けてしまう『「Xbox特派員になれる」キャンペーン』の受付がスタート。Xboxブースの見学、マイクロソフトのパーティーへの特別優待を含めて、新作ソフトの体験、現地での体験記を公式サイトで発表できるのだ。Xboxの本場の空気を感じるチャンスだ。応募は4月5日まで。



↑昨年のE3会場の様子。ふつうは入れない夢のような体験をこの中ですることができるチャンス。応募しよう。

ファンサイトオーナー第3次募集

現在21サイトが、公認のXboxファンサイトとして活動中だが、新たにファンサイトをさまざまな側面から支援する"Xboxファンサイトプログラム"が登場。サイトの内容と更新頻度で"Xboxオフィシャルファンサイト"と"Xboxファンページ"に分類され、その特典、利用できるサービスも多彩。発売まえのゲームを先行プレイし、いち早くページでレビューする権利や、Xboxの最新情報をゲットできてしまうファンサイトリリースサービスなども検討中だとか。応募の締切は3月14日、結果は19日に発表だ。



↑リンク集には現在21サイトが掲載、今回の募集でさらに増えることに。ファンサイトならではの情報展開が楽しみだぞ。



↑公式サイトでは、ファンサイトオーナーのインタビューも掲載。どんなオーナーが運営しているかチェックしてみよう。

ファンサイト人気投票でE3特派員に!

3月22日から開始される一般ユーザーからの投票結果によって、'ベスト オブ Xboxファンサイト 2004'が決定。投票の多かった上位3サイトのオーナーには、特別特典として上で紹介したE3特派員に追加で参加できてしまうのだ。もちろんE3での情報をファンサイトで発表することも。夢のような企画の実現だ。投票者にも豪華賞品を準備中だとか。

ソフトメーカータイトル情報

まもなく発売の『NINJA GAIDEN』や4月以降に発売される『式神の城Ⅱ』、『GUILTY GEAR XX #RELOAD』、『SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS』などの期待作専用のページも続々オープンされるぞ。さらに、ムービーや続報など、さまざまな最新情報をゲットできるのだ。ますます充実した内容になるXbox公式サイトをこれからも応援よろしく。



↑残念ながら発売日が延びてしまったけど、サイトで情報をゲットするのだ。



Quest of D

■発売元：セガ（開発元：SEGA-AM2）
■ゲーム基板：Chihiro
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■稼働時期：今夏稼働予定

ARCADE GAME Front-line
ゲームセンター最新情報コーナー

最近のアーケードは、カードとネット対応がブーム。今回紹介する『Quest of D』は、その究極形態ともいえる作品である。要チェックだ！

誰もが待ち望んだゲームの究極形態！
ネットとカードで遊ぶマルチプレイRPGがやってくる

剣と魔法で突き進め！



⬆通路にスケルトンが待ちかまえている。剣技と魔法で戦っていくのだ。狙いたい敵をタッチすれば攻撃をそこにロックできる。

近年のアーケードゲームは，カードやネット対応で進化を遂げてきた。そしてついに、ネットとデッキカードが融合した新たなアクションRPGが出現する。それがこの『Quest of D』（以下『D』）なのだ。

『D』では店舗間通信で全国とつながったプレイヤーたちが、ダンジョンの中を戦いながら探索していくことになる。見知らぬプレイヤーどうしが助け合えるアクションが豊富に用意されており、ゲーセンで気軽にマルチプレイRPGが楽しめるというわけだ。ただし，アーケードゲームだけに高度なアクション性も備えている。

プレイヤーはICカードとデッキカードを使用。筐体にはデッキリーダーと新しいカードが排出されるカードベンダーが搭載されている。カード総数は数百枚以上と、その組み合わせは膨大。さらにD.NET（仮称）により、携帯電話で入手したアイテムの保管やオークションも可能と，その奥の深さは底がしれない。



⬆多数で同時に襲いかかってくるスケルトン。このようになっては危険。巧妙に立ち回る、アクション技術も問われるのだ。



⬆敵を倒して進んでいくと、ときおりアイテムが出現。ここに表示されているのは、飲むと体力が回復するポーション。

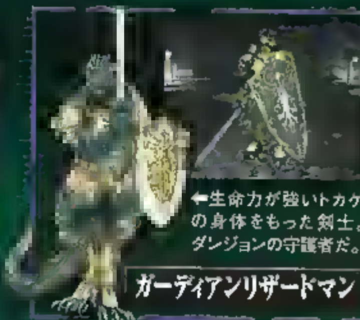
ヤツらには気をつけろ！

デーモン



⬅多数登場するモンスターの中で、強敵になると思われるのがデーモン。その高い知能と強大な魔力でプレイヤーを苦しめることだろう。

ガーディアンリザードマン



⬅生命力が強いトカゲの身体をもった剣士。ダンジョンの守護者だ。

スケルトンナイト



➡ファンタジーの世界観では定番の骸骨戦士が，期待に応えて多数登場するぞ。

タッチパネルを活かした新感覚アクション

操作系はこれまでに例のない，タッチパネルとアナログレバー、ボタンを併用するというものだ。このタッチパネルが加わったことにより、多様な操作が感覚的にわかりやすくなっている。たとえばアイテムを装備するときに，タッチパネルで行うことができる。リアルタイムのアクションでは，装備の変更はこれまでなかなかうまい操作方法が確立されていなかった。しかしこれならプレイヤーにもわかりやすいはずだ。また攻撃したい敵をロックオンしたり，ダンジョン内のスイッチを操作したり，アイテムを拾う，などの動作も画面にタッチするだけでいい。レバーとボタンは、おもに移動や敵との戦闘に使うことになるだろう。



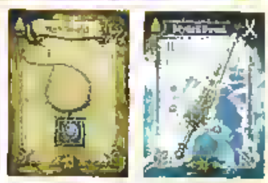
⬆複数いるモンスターのなかから，狙いたい敵を決めて画面をタッチしよう。するとロックした敵めがけて攻撃する。

⬇画面上に散らばっているアイテム。近くまで歩いていかなくても、画面をタッチするだけで自分のものにできる。



カードを集めて戦略を練る

本作の魅力をさらにパワーアップしているのが，"Dトレーディングカード（仮称）"の存在だ。このカードはアイテム，モンスター、スキルの3種類があり，プレイヤーをサポートしてくれる。なんと総カード数は数百種類以上。コレクションの魅力はもちろん，デッキの組み合わせによって，個性のある戦いを演出できるのだ。



⬆ダークアミュレット（左）、ミスリルソード（右）などがある。

D.NET（仮称）でアイテムのオークションも！

ICカードはD.NET（仮称）に対応しており，携帯電話で入手したアイテムを保管したりすることができる。しかもD.NETでは，アイテムのオークションを導入。これを利用すれば，ダンジョンで入手したアイテムをプレイヤーが出品，落札することができるのだ。



⬅VF.NETのように，携帯でマイキャラの状態を閲覧可能。

第16回

Xbox300万台への道

とりあえず50万台を突破したら、読者のために何かプレゼントを企画したいなあ、と思う今日このごろ。このペースなら年内には……?

3年目突入となるXbox! 3周年までには……!?

2002年2月22日。日本におけるXboxの発売日だ。つまり今月で2周年となるわけだが、販売台数はようやく40万台を超えたかな、というあたり。年末のプラチナパック(Xbox本体と『プロジェクトゴッサムレーシング2』に『Halo』などがついて19800円)が出荷されてまずまずの成績を収めたが、現状はまたそれ以前に戻った印象だ。

とはいえ、日々確実にユーザーが増えているのも事実。ここで一度捕まえたユーザーを逃がさないためにも、Xboxユーザーを満足させるタイトルをどんどんリリースできるような体制にしてほしい、と思う。

さて、今月もユーザーからの意見をいくつか紹介していこう。300万台への道はまだまだ険しいが、一歩ずつ確実に登っていこう!

ゲームショップの現実

●聞いてください! 近所のゲームショップでXboxの扱いが極端に小さくなりました。けっこう大きいお店なので安心していたのですが、いきなりこれだけ小さくなるとちょっとショクです。棚1段くらいしかありません。ここで買うことができなくなったら、遠くの店まで行かなくてはなりません。そのお店はあんまり好きじゃないので、できればここで買い続けたかったんですか。インターネットで買うという方法も考えたのですが、クレジットカードは持っていないですし、ゲームをいっぱい買っていることが親にバレるのもイヤなんです。どうしたらいいでしょうか? こうやってゲームショップからXboxが減っていくと、ますます売れなくなると思うんですが、それでいいんでしょうか? もっともっと販売スペースを増やしてもらう努力をマイクロソフトはすべきだと思うんですが。 (埼玉県 ZANAX)

Xboxに限らずゲームソフトかなかなか売れなくなっているいま、少しでも売れ筋のタイトルを数多く陳列しておきたい……というショップの気持ちはわかる。だからと言って、そういう事情だからしょうがないと、Xboxスペースが小さくなっていいわけがない。ちなみに、みんなの近くのショップはXboxが置いてある棚はどのくらいある? 他機種と比べたうえでの比率でもいいので、おたよりにチョコッと書いておいてもらえるとうれしいぞ。



↑ショップでもこれくらいXboxタイトルがズラリと並んでいると壮観なんだけどなあ(注:写真は編集部のXbox棚)。

Xboxユーザーの思いは!?

●最近テレビでXboxのCMを見なくなりました。そのせいか、みんなXboxに対して知らんぷりです。しかし、いざ友だちに勧めるとみんな欲しがります。ということは、宣伝の力不足といっていいのではないでしょうか?

宣伝の力量が足りないのは、僕の知っているゲーム屋によく現れています。その店はいつまでたっても『クレイジータクシー3』が4980円で売られています! つまり、プラチナパックが出たことすら知らないのです。それくらいないがしろにされています。ここは、初心に戻ってCMに力を入れてはどうでしょうか? (広島県 Valth)

○テレビCMに関しては、去年の11月あたりから、少なくとも関東では定期的に観ることができるようだ。ただ、それでもこうして見ないという意見があるのであれば、もっと必要かもしれない!?(深夜枠アニメでよく観るような)



↑テレビCMにおける「エックスボックス」のロゴ表示パターンは、現在のもので3代目となっている。気がついた?

Xboxの性能をアピールして

●このまえPSユーザーにXboxのことを聞いたら、「Xboxってけっきょくは PS2と変わらないんでしょ?」って。この映像美、一目瞭然ですよね? でも、Xboxって機種の性能自体あんまり知られてないんです。そもそもハードディスク内蔵で何がどう違うのか、ここを教えるべきだと思う。Xboxを友だちに遊ばせると、当然楽しがる。でも本体を買うまではいかない。「俺もXbox買おうかな!」と言うだけでけっきょく買わない。理由は「楽しいことはわかったけど、買ってまで遊びたいソフトがない」と言う。

だからCMでは、もっともっと本体をアピールしたほうがいい。Xboxでしか実現不可能な点、グラフィックは他機種では追い付けないことをアピールする必要がある。いま放送しているCMは「Xboxでこんな新作ソフトがある」だけ。もっと本体のCMもやったほうがいい。 (愛知県 aj)

○これもCM関連の話だけど、ハードそのものをもっと売り込むようなもので……という案。確かに本体性能やXbox Liveの説明をすると、Xboxのことをよく知らない人は本当にビックリするよね。そんな友だちに遊んでもらって楽しんでもらえたら、あと一押しで買ってくれそうだけどなあ……。まだまだ難しいのかな?

熱いおたより、待ってます!

当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人には400ポイントがつくぞ(P.64欄外参照)。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント(ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る)。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー!

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで

Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp

Xboxが300万台に到達するまで、
あと256万6705台
(2004年2月15日現在の推定販売台数は43万3295台)

ファンクラ・ファンクラ!

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

「PC」ファンの、「PC」ファンによる、「PC」ファンのための公認&放置ファンページ!

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH

サンチャWIRED ……DAY 17

半年にわたって連載されてまいりました『ファントム・クラッシュ』オリジナルストーリー『ゴミ・ボーイ』、堂々の完結! そして気になる話題も!



[CTR:16/shoot-down5]

　間接視認装置【ワイア・ヘッド】の片隅で数字が踊る。おれは操縦桿【スティック】をめいっぱい左に倒すと右のフットペダルを踏み込んだ。16番のナンバーをつけたおれたちの愛機K2【ケイツー】は蹴とばされたみたいに跳ねて、右回りの小さな円を描き始める。

〈これで五機。狐の尻尾にキスできるぜ〉

　開いたウィンドの中でイルカが甲高い声をあげて笑った。わが相棒ながら下品なヤツ。

「話をしてるヒマはないぜ、ジョーンズ」

　円周運動を続けるK2の横を、誰かがぶっ放したミサイルがかすめていった。夕闇が濃くなった戦場【フィールド】では、ますますライバルの機体が見つけにくくなっている。

「アオ、中田島フレーメンが参戦するよ!」

　そういってジョーンズの映像を押しのけて現れたのはマル。おれのもう一人の相棒。二時間ぐらい前におれと交代をしたマルは待機所で試合【ゲーム】の行方を見守っていた。時刻は午後四時二十四分。この四時間耐久ランブリングの終了まであと三十六分。試合【ゲーム】中盤のお見合い状態がウソみたいに、どのチームもラストスパートをかけている。

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

　マルの報告によれば、トップは撃墜数七機の狐ヶ崎ヤングランダーで、五機を撃墜しているおれたちは単独の二位。もっとも四機を撃墜してるチームはいくつかあるらしいから、おれたちの位置は微妙なところらしい。

　おれはマルの報告を聞きながら光学迷彩を展開した。姿を隠したK2は照準【サイト】の左側で光るオレンジ色の矢印を追いかけて円周運動を続けている。もちろん相手も迷彩を使って姿を隠しているだろう。だけど今は主導権がこっちにある。おれは矢印がK2の正面に回り込みかけた瞬間にトリガを引いた。K2の左腕からなぎ払うように12.7mm弾がばらまかれる。発射された弾丸が歪んだ空間をかすめ、相手の投影と情報が間接視認装置【ワイア・ヘッド】に映し出された。

[27:KITSUNE—Y]

　ジョーンズがニヤリと笑う。

〈大当たり〉

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

　おれは、すぐにT23対SV砲のトリガに指をかけた。少しお互いの距離が近すぎるが仕方がない。狐ヶ崎ヤングランダーのスクービーはK2に気づいていないのか、平然とこちらに向きを変えようとしている。

　おれが指先に力を込めてトリガを引ききろうとしたとき、死角に隠れていた狐の左腕が光った。K2を覆っていた光学迷彩が切断され、左腕に爆発の衝撃が走る。

　K2の左横を高速ですり抜けた狐が、左腕に取り付けられたブレードをかまえ直すのが見えた。どうやら狐のヤツはロックオンなしのマニュアル操作で、おれに斬りつけてきたらしい。

「ちょっと大当たりすぎだろ、これ」

〈左腕破損。残り耐久力62.3%。アオの日頃の行いが悪かったんじゃないのか?〉

　おれはジョーンズに文句をいいながら、K2の向きを変える。今の状態で狐に後ろから斬りつけられたら本気でヤバい。

「なあ、ジョーンズ。こんなときのための、とっておきの秘策はないのか?」

〈いい質問だ。安心しろ。ひとつもない〉

　ジョーンズは目を閉じてうなずき、おれは左右に首を振った。どうやら、おれと狐の立場は完全に逆転したらしい。狐はさっきのおれみたいに、おれを中心に円を描き始める。今度はおれが振り回される番だった。

〈距離が詰まってきた。そろそろ来るぜ〉

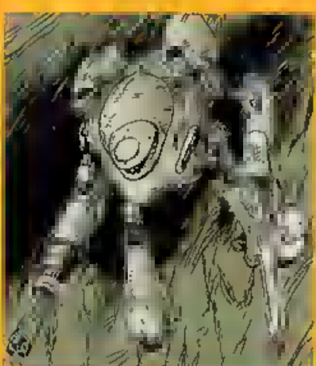
　ジョーンズが叫ぶ。

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

　おれはK2を左に緊急回避させた。一瞬遅れて、円運動を直線運動に変えた狐が左斜め前から突っ込んでくる。地面に火花を上げておれたちは交差した。K2のショック・アブソーバが沈み込み、瞬間的に硬直する。

　だが狐の動きは止まらなかった。前のめりになりながらも強引にバックジャンプ。硬直しているK2の真上に影が襲いかかる。

　おれは必死になって上空を見た。振り上げたT23対SV砲の先に、急降下をしながら斬りつけてくる狐の姿がある。砲塔の先端が狐に当たりそうなぐらいの至近距離でおれはSV砲をぶっ放した。ド派手な爆発と衝撃。当たったかどうかなんて考える暇もなく、おれは全力で回避行動を取った。



[CTR:16/shoot—down6]

〈なんとか生き残ったみたいだな〉

「ああ」

〈これぞ、肉を斬らせて骨を断つ! ……といいたいところだけど〉

「わかってるよ、ジョーンズ。これじゃ骨までバラバラって感じだな」

　おれはK2の右腕があった空間を見た。翼をなくした鳥、武器をなくしたK2。ようするに、おれたちの四耐も終わりってことだ。

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

　おれは深呼吸をひとつすると、K2をゲートに向けて歩かせ始めた。間接視認装置【ワイア・ヘッド】の片隅でマルがほほ笑みながら首を横に振り、親指を立てた右手を突き出す。

　ジョーンズのヤツは何もいわずにニマニマと笑っているだけだ。

　おれはといえば、試合の前は、あんなに気になっていた順位のことがいつのまにか気にならなくなっていた。完全燃焼。まさにそんな感じ。

- - - - - - - - - - - - - - - - - - - -

　その夜、マルとジョーンズと別れたおれは家に帰ってベッドに倒れこんだ。

　目覚めたのは、つぎの日の昼すぎ。おれは、昨日脱ぎすてた形のままで固まっていたジーンズを穿くと、ひさしぶりに廃造船所【ドックヤード】に向かった。途中にある海岸は、あいかわらず時間をもて余したヤツらの溜まり場で、一部の連中は昨日の四耐でおれたちが二位になったことを知っていた。

　おれは、まっすぐ海岸を突っ切ると、スプレイ缶落書き【グラフィティ】に覆われた廃造船所【ドックヤード】の防波堤にもたれて座りこんだ。そのままの体勢で三時間。

　あたりが暗くなり始めたころ、通りの向こうにマルとジョーンズの姿が見えた。

「よう」

　マルは静かに笑って、おれの隣に座る。

「ねぇ、アオ。四耐は昨日のことなのに、なんだか、すごく昔のことみたいだよね」

「ああ」

　おれはぼんやりと遠くを見ながら答えた。

「ねぇ、アオはこれからどうするつもり?」

　マルはぼんやりと遠くを見ながら聞いた。

　おれは最近思い始めていたことをひとつずつ言葉にしていった。ランブリンクが面白くなってきたこと。東京や海外で戦ってみたいこと。これまでに稼いだ賞金で新しい生活が始められそうなこと。マルやジョーンズと出会って、おれがどれほど退屈な場所から脱出できたかということ。

　おれの話を聞き終えたマルは深呼吸をすると、おれの目を正面から見た。出会ったときのさえないガキは、もうどこにもいない。

「ぼく、機械科系の学校に行きたい。もちろん勉強が遅れていたぶん、頑張らなきゃいけないから、ランブリングは当分できないけれど。それでも挑戦したいと思ってる」

　マルの言葉におされて、ほんの少し間があいた。こんなときにうまい言葉が出てくるほど、おれは器用じゃない。

〈なあ、このクサい会話はどこのクソがたれ流してやがるんだ? それとも、おまえらもう一生会わないつもりなのか?〉

　いつもより高い声でジョーンズがまくしたてる。おれとマルは顔を見合わせて笑った。

「ジョーンズ、おまえいいヤツだよな」

〈へっ、おだてたってケツは貸さないぜ〉

　おれはジョーンズの本体【ユニット】を軽く叩くと、砂を払い落としながら立ち上がった。

「ねぇ、アオ」

「なんだよ、マル」

「楽しかった……よね?」

「ああ、楽しかった。すげー楽しかったぜ」

　そういって大きく伸びをしたおれの足元を春の風が吹き抜けていく。見慣れたはずの地元【ジモト】の景色がとても綺麗に見えた。

PHANTOM CRASH2041
GOMI BOYS
Writing by N.Sawada
Illustrated by I.Kojima

Original Based Story
'PHANTOM CRASH'
a Computer Game for 'Microsoft Xbox'
Created by GENKI Co.,Ltd. 2002



荻野美由紀劇場、過去編突入! ……てか、今年じゃん!?



←二〇〇四年ギリーク二五歳です。(元気、荻野美由紀) アニキは昔からシブかった。それにしても背後の女性は、まさか、ラ(以下検閲済)。

●ワイアヘッズ通信

祝完結! これもワイアヘッズ諸君の声援があったればこそ! 澤田氏、小島氏には"お疲れさま"を、諸君たちには"ありがとう"を!

お便り大募集

〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ワイアヘッズ諸君のおたより募集中! 療元中の元気「PC」スタッフへの励ましや、次回作の要望も引き続き募集中! ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに!

from 担当&ライター　ライター「緊急連絡!」担当「先月と同じ出だしですか」ライター「いやいや、来ましたよ! 昨年の'クリエーター探大臣談会'で話題にのぼった、'MONA-LISA"のCDが制作中です!」担当「おおう!」ライター「ワイアヘッズ諸君には'PC'の音楽プロデューサーとしておなじみの平岡あきひこ氏が、新たに'MONA-LISA'として活動を開始したのですよ!」担当「この'MONA-LISA'は、アノ'MONA-LISA'ですか」ライター「むろんもちろん。詳しくは平岡氏の公式サイトNUTS ON MUSIC (http://www2.odn.ne.jp/~cel37340/)を見ていただければ、と!」担当「'MONA-LISA'再始動ということは……」ライター「ふっふっふ、やはり担当もそこが気になりますか」担当「緊急座談会招集!」

『青い涙』フリークにお届け!!

Club Blue Tears

重厚なストーリーと魅力的なキャラが織り成す『青い涙』連載コーナー。今回は天然系の白鳥雪江のサイドストーリーを、描き下ろしイラストとともに掲載。



第3話 夢幻の空

「勇介君……空はどうして青いんですかぁ？」
　ある日，野原に座って絵を描いている勇介君に，雪江さんが尋ねます。
「え!?」
　いきなり哲学的な質問ですね？
　勇介君は，しばらく空を眺めます。
　いつものように，夢幻の空はどこまでも青いです。
　おや？　勇介君の額に，一筋の冷や汗が流れてますね。
「えっと……たぶん，赤いとおかしいからじゃないか？」
「わぁ，素敵な答え。ぱちぱちぱち～♪」
「………………」
　口でパチパチと言いながら，拍手をする雪江さん。
　勇介君は，思わず苦笑いです。

………………

　近所に住んでいる雪江さんは，たまに勇介君のところへ遊びにくる，不思議な性格の女の子です。
　ときどき天気予報を聞かせてくれるのですが，その正確な的中率で，多くの人から信用されています。
　しかし，さっきの答え……少しバカにされたような気がして，勇介君はもう一度考えを絞り出します。
「あ！　わかった！」
「…………ほえ？」
　それらしき考えが浮かんだのでしょうか？
　勇介君は絵を描く手を止めて，雪江さんをじっと見つめます。
　雪江さんも，勇介君を静かに眺めてますね。
　勇介君が，勢いよく語り始めます。
「海ってさぁ，青いよね？」
「は，はい……」
「海の青い色が，空に透けて全部青く見えるんだよ」
「だから，空と海は離れているように見えるけど，実際はつながっているかも。そう思わないか？」
「………………」
　我ながら，ナイスな答えだ！
　勇介君は自分が考えた学説に，相当自信を持っているようです。
　そんな勇介君に向かって，雪江さんはにっこりと微笑みます。
「それじゃあ，私たちもつながっているかもしれませんね」
「………………？」
　その突然な返事に，勇介君の顔が赤くなりました。
　つながっている……？
「空と海がつながっているなら，近くにいる人間と人間も，当然つながっているんですよね。この宇宙で……」
「そ，そうかも……」
　勇介君は，雪江さんの難しい発言を，すべては理解してないようです。
　でも，彼はこくりと頷きました。
　雪江さんが続けて言います。
「空が青く見えるのは……」
「………………」
「太陽から送る可視光線の波長が，気体分子の半径よりずっと大きいからです」
「波長が短い光線ほど，空気分子によってもっと強く散乱されるんです」
「例えば，可視光線から赤い色の波長は約0.71マイクロメートル。青い色は約0.45マイクロメートル」
「ですので，青い色の光線は赤い色の光線より遥かに多く地球に届くことになりますね」
「つまり，空が青く見えるわけはこれです」
「………………」
「………………」
「どうして俺に聞いたの？」
「何となく～」
「………………」
　完全に言葉を失ってしまいましたね。
　勇介君は，自分の無知が恥ずかしい限りのようです。
　雪江さん，地質に興味が多いだけに，こういった分野にもプロ並みの知識を持っていたのですね。
「ふつうの人たちは，どういう風に考えているのか，知りたかったんです～。こんな知識や情報ではなく……」
「………………」
「心で感じる，空が青い理由……どんなモノかと～」
「………………」
　心で感じる，空が青い理由。
　ひょっとすると，それは雪江さんが言う科学常識とは違うモノなのかもしれません。
　人はみな，空が青いのは知ってるけど，その理由を明確に定義してある情報などは，意味がないのかも知れませんから。
「勇介君の空が青い理由は……海とつながっているからですね～」
　そう言いながら，やさしく微笑む雪江さん。
　そうです。
　彼女が聞いたように，勇介君が言ったように，夢幻の空は海へとつながっています。
　それが……
　ここが夢幻である理由。
　彼と彼女が存在する理由かもしれません。
　勇介君は……そうやって静かに雪江さんといっしょに，海とつながっている空を眺めています。
　そして……風ひとつない雲が，ふたりの頭の上を静かに通り過ぎて行くのでした。

パンサーだより　豪華声優集結!!『青い涙』キャスティング決定!!

お待たせしました！　ついに『青い涙』の出演声優さんが決定です!!　そのメンバーは"超豪華"。人気&実力を兼ね備えたみなさんが作り上げる『青い涙』ワールドに、いまから期待大。
（パンサーソフトウェア広報：キム）

キャラ	キャスト
藤原マナ	國府田マリ子
日比野さえか	神田朱未
白鳥雪江	田中涼子
ジンユリ	中原麻衣
志水彩	高野直子
工藤もえみ	釘宮理恵
工藤陽子	井上喜久子

アフレコレポート　雪江役の田中涼子さんに聞く！

「ぽよ～んとした天然系のキャラだな」というのが雪江の第一印象でした。ただ，セリフの裏に隠された意味があって，結末を知ると「あのセリフにはこういう意味……」というのがわかるんです。重くて深くて広いシナリオを味わってほしいですね。



➡「最低2回はプレイしてくださいね」とのこと。

Character's FILE 03
白鳥雪江



主人公の勇介より少し年上の，おっとりとした女性。特技は，なぜか百発百中の的中率を誇る天気予報。独特なセンスのギャグを飛ばして，周囲を凍らせることもしばしば……。



麻生研究所
～プロジェクト:N.U.D.E.@の可能性～



「P.A.S.S.」とのコミュニケーションを楽しめる『N.U.D.E.@』の発売から約10ヵ月。プレイしていますか？

『PROJECT:N.U.D.E.@-Natural Ultimate Digital Experiment-：ACT2　～新たなる段階へ～』

「ビルダー　島村宗吾の手記」

『PROJECT:N.U.D.E.@-Natural Ultimate Digital Experiment-』は、新たなる局面を迎える。
「P.A.S.S.」-Parsonal Assist Secretary System-を使用した実験は一対一でのコミュニケーションによる段階を終え、つぎは実社会における集団コミュニケーションへと場を移すこととなる。

この実験に使用される「P.A.S.S.」は前回のいわゆる「Ark社内紛事件」の主役でもあり、それを解決するきっかけにもなった「"心"を持った21号」のこと、「P.A.S.S.」Prototype-01-0021である。

彼女は優秀なモニターのもとでさまざまな経験をし、数々の体験を経て感情が芽生え、さらに"心"を持つに至った。その"心"こそがある国の内戦を終結に導き、多くの人々の命を救ったのだ。

そんな「P.A.S.S.」Prototype-01-0021が街に出て、社会の中で行動する事となる。

しかも、彼女を高校に通わせる事が決まったのだ。

特別な送迎は行わない。モニターの自宅から高校へと徒歩によりバス停まで行き、電車を利用し文字通り"通う"のである。

果たしてどのような実験結果となるのか想像がつかない。というより、この計画自体がマトモに進行してゆけるのかどうかが正直、自分としては不安であるというところが本音だ。

それも、この自分が今計画の担当主任として麻生氏より直々の任命があったのだ。

自分にとってあまりに責任重大なため断ろうかと一瞬考えたりもしたのだが、思わず「ハイ」と答えてしまった。

まあ、なんと言うか……ちょっと早まった気がする。

そんなことはさておき、「P.A.S.S.」Prototype-01-0021である。

いままで、対個人とのコミュニケーションしか経験の無い彼女が部屋を出るばかりか、高校に通うだなんて！

現段階では、この計画は発表されていない。だが、Ark社は公にする予定である。

そもそも、秘密裏に行える計画でないことは誰が見ても明白だ。かと言って、「P.A.S.S.」の存在自体が未だ明らかになっていないと言うのに……彼女を見たら世の中の人々はどんなリアクションを取るんだろうか？

「P.A.S.S.」Prototype-01-0021が入学する予定のある高校はごく普通の共学高校である。教師もいれば生徒もいる。男子もいれば女子もいる。

いままで以上に、多種多様な情報が彼女にインプットされていくだろう。

いままで以上に、多種多様な感情が彼女に接することだろう。

それらにどう対処できるか、それらをどう処理していくのか。

『PROJECT:N.U.D.E.@-Natural Ultimate Digital Experiment-：ACT2』。

不安であるが楽しみでもある。

つぎに彼女が得る"心"は、どんなカタチの"心"なんだろう……。



「P.A.S.S.」とボク～愛の劇場～　さいとうりか



「P.A.S.S.」との生活は永遠に……

『N.U.D.E@ Natural Ultimate Digital Experiment』の発売から10ヵ月が経過し、シーズンイベントもほぼみることができたのではないだろうか？「P.A.S.S.」とふたりで過ごすクリスマスやお正月、先日のバレンタインのお猪口イベント。そういえば、ちゃんとチョコをもらえましたか？

進行具合によって変化するランクは、どこまで上げることができただろうか？「最近はプレイしていないんで……」なんて悲しい答えはなしですよ。

意外な言葉にも反応してくれたりする彼女。絶対答えられないようなクイズに頭を悩ませたり、ブラックジャックを何度もプレイしたり。ジャンケンが強くなってしまったり……。

Xboxに入れたCDの曲数が増えすぎて、もう訳がわからなくなっていませんか？　「P.A.S.S.」との会話中いちばんお気に入りのBGMは？　プレイした人の数だけ、物語も生まれ、これからも続いていく生活。それが新たな物語となるACT2へと進むのか、それとも……。これからも「P.A.S.S.」との会話を楽しんでください。

『N.U.D.E.@』公式サイト http://www.xbox.com/jp/games/nude/index.html

編集長日記

私の連載は今回でお終い。次回からは新編集長である松井宗達の"新"編集長日記が始まります。 **最終回**



長い間、誠にありがとうございました。ファミ通Xboxの編集長は**交替します。**



⬆編集長席の前で、ファミ通Xboxスタッフジャンパーを新編集長の松井宗達に贈呈。実はムネタツも、ゲーム機から業務用、PCゲームまでの専門誌編集者＆編集長を歴任してきた業界の古株。数々の新企画の構想を練っている模様だ。

次号より本誌の編集長は、現在副編集長の松井宗達に交替します。

松井は、本誌読者会員専用BBSでつねに編集部を代表して回答させていただいている"ムネタツ"ですから、より読者の皆様のご意見・ご要望を反映した誌面つくりが可能になることと思います。引き続きのご支援、ご愛読を、よろしくお願いいたします。

また私自身は、少々お伝えしにくいのですが4月から"ファミ通PS2"を担当することになりました。PS2はXboxにとって強力なライバルであることには違いありませんが、大きな視点にたてば、互いにゲームマーケットを盛り上げている、よき仲間でもあるとも考えられないでしょうか？　異動以降、ファミ通PS2でも大幅なリニューアルを予定しておりますので、ご興味のある方は、そちらもご覧いただけますと幸いです。

さて、私とXboxの出会いは、2000年4月、日本のマイクロソフト内のXbox事業本部設立と同時に始りました。

そのあいだにはすばらしい人々との出会いがありました。取材はもちろんのこと、Xboxを成功させるにはどうしたらいいのか、ときには怒鳴りあうような状況も含め、まるでマイクロソフトの社員かのように、本気で討論しあえた日々。ゲームメーカーと雑誌社の枠を超え、さまざまな相談をもちかけられ、提案もしてきました。

Xboxで出すべきと信じた、日本の人気ゲームシリーズや参入してもらうべきゲームメーカー、デベロッパー、クリエーターたちの膨大なリスト。実際に紹介したことも、何度となくあります。マーケティングプランはもちろん、コントローラーのデザインや次世代機等についても、幾度となくアドバイスを頼まれたり。

初代Xbox事業本部長の大浦博久常務（現在米国本社へ異動）やサードパーティ担当の林真佐人執行役員（退職）。そして同職などを引き継いだ泉水敬執行役員。Xbox Liveをたちあげたオンラインサービス統括部長の小出雅弘氏（現在マーケティング本部）や、さまざまな形で本誌をサポートしていただいている広報部長の岩崎健氏。昨年夏以降に就任した日本語がとても上手なマーケティング本部長のマイク・フィッシャー氏と、現Xbox事業本部長の丸山嘉浩氏。

米国マイクロソフトでも、Xbox担当のロビー・バック上級副社長にはじまり、Xboxの父と呼ばれたシェーマス・ブラックリー氏（退職）、ソフト開発を統括してきたエド・フリーズ副社長（退職）やセガ時代からよく知っているピーター・ムーア副社長。

アメリカ、イギリス、フランス、スペイン、香港、台湾、カナダ等々、世界中どこで開かれるイベントでも追いかけていったので、皆さんに覚えていただき、声をかけてもらえるようになりました。

そういえば2001年のE3（アメリカのゲーム関連ショウ）のXboxパーティーでは、ロビー・バック氏と当事まだセガ・オブ・アメリカ社長だったピーター・ムーア氏が談笑しているとき、呼びかけてくれたふたりのタキシードに、思いっきりビールをかけてしまったこともありました。いや、酔っ払っていたのではなく、会場がとても混んでいて、ほかの人がぶつかってきたためなのですが……。ふたりとも笑顔で「ノープロブレム！」と言ってくれたっけ（その後しばらく会ってくれなかった気もしますが（笑））。

じつは1年ほどまえまで、Xbox事業本部は異動を含め非常に人の出入りが激しい部署でした。設立当初に在籍していた方はごく一部をのぞいて、すべて異動か退職されてしまいました。無償で行ったさまざまなアドバイスの数々を知る人は、いまはもうほとんどいらっしゃいませんが、わずかにでもXboxに貢献できたとすれば、ファミ通Xbox編集長としてこれ以上の喜びはない、と思っています。

日本で初めてのファミコン雑誌に参加して以来、ほとんどのゲーム機の専門誌に関わってきましたが、ここまで深く関われたゲーム機は、Xboxが初めてです。多分、2度とできない経験でしょう。

ボクは異動しますがXboxに対するこの想いは、永遠に変わることがありません。ゲームファンとして、初代ファミ通Xbox編集長として。重ねて今後とも本誌ファミ通Xboxをよろしくお願いいたします。長いあいだ、誠にありがとうございました。





相沢浩仁
KOJI AIZAWA
THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

「Xboxなんかに愛着を持てるんですか？」　Xbox発売の数ヵ月まえに、とある他社のゲーム雑誌編集長に聞かれた。言われて気づき、じつはけっこう悩んでいた。専門誌の編集長たるもの、ユーザーに負けない愛情が必要だ。しかしその悩みは、先行発売された北米版Xboxを遊び始めてすぐに消し飛んだ。そういった意味でも『Project Gotham』と『HALO』は忘れられない2本です。

本当のホンネ じつは半年以上まえに異動を打診され、本当に悩みました。後任には松井君を推薦。でも考えてみると後任を指名できるということは、会社として今後もファミ通Xboxを続けていくという明確な意思表示の証拠。ひとりの編集長があんまり長く担当し続けてもマンネリ化の原因となる。悩んだ末に決断した、という次第です。


WEEKLY ファミ通
3/12号
好評発売中
特別定価350円
鬼武者3
ファイナルファンタジーX-2 インターナショナル+ラストミッション
徹底攻略 戦国無双
NINJA GAIDEN
攻略小冊子
SDガンダム Gジェネレーション SEED
© 2004 SUSUMU MATSUSHITA

特別付録 攻略小冊子 36ページ
エンターブレイン攻略チーム総力結集
システム大解剖!!
鬼武者3
攻略好評
各武将のミッションを徹底的に攻略します 戦国無双
新たな魅力「ラストミッション」を追跡!!
ファイナルファンタジーX-2 インターナショナル+ラストミッション
ファミ通PS2
©Character Samanosuke by ©Fu Long Production, ©CAPCOM CO.,LTD 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
3月12日号 好評発売中
特別定価550円

ファミ通キューブ+アドバンス
4月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
ポケットモンスター ファイアレッド
ポケットモンスター リーフグリーン
ぼうけん秘伝書
84ページ別冊攻略!!
特別付録 オリジナル缶バッジ

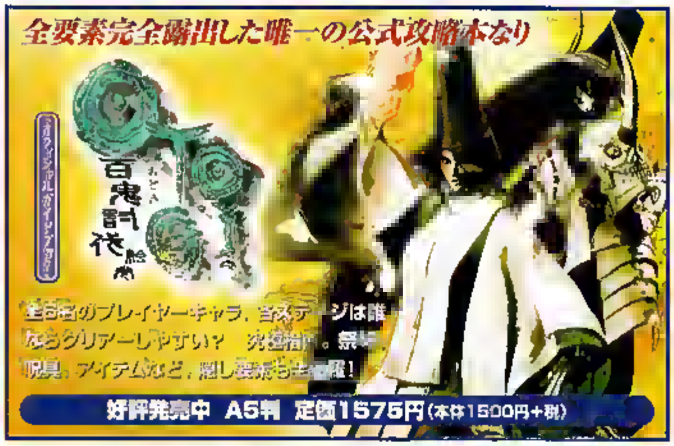
月刊アルカディア
ザ・ランブルフィッシュ
をはじめ
AOU2004 EXPOで
発表された新作情報も掲載!
国内最大規模のゲーム大会
闘劇
最新情報掲載
4月号(no.47)
定価650円(税込み)
絶賛発売中!!
ARCADIA
闘劇激戦
http://www.arcadiamagazine.com/

DVD VIDEO
ファミ通Wave DVD 4月号
120分!! ゲーム番組ギッシリの
DVDビデオマガジン!!
巻頭特集!!
デッドオアアライブオンライン
かすみチャン あかねチャンのこんな姿がてんこ盛り!!
『みんなのGOLF4』脱初心者講座!!
大好評発売中!!
定価980円(税込)

ファミ通の攻略本!!
みんなのGOLF4 公式ガイドブック
好評発売中/A5判
定価1365円(本体1300円+税5%)
ゲームボーイアドバンス
スーパードンキーコング 完全攻略ガイド
好評発売中/A5判
定価1050円(本体1000円+税5%)
ゲームボーイアドバンス
マリオ&ルイージRPG ぱぁふぇくとガイドブック
好評発売中/A5判
定価1260円(本体1200円+税5%)
Everybody's Golf
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍









好評発売中の本

- Xbox Live パーフェクトガイド　定価1575円(本体1400円+税)
- エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック　PS2版にも対応　定価2520円(本体2400円+税)
- O・TO・GI -御伽- オフィシャルガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)
- ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック　定価1344円(本体1280円+税)
- クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック　定価1260円(本体1200円+税)
- 式神の城 公式設定資料集　PS2版にも対応　定価2520円(本体2400円+税)
- 式神の城 EVOLUTION 公式設定資料集　定価2310円(本体2200円+税)
- ジョッキーズロード パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- segaGT 2002 パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック　定価1449円(本体1380円+税)
- DINO CRISIS 3 公式ガイドブック　定価1260円(本体1200円+税)
- DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック　定価1050円(本体1000円+税)
- DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド　定価1260円(本体1200円+税)
- テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック　PC版にも対応　定価1995円(本体1900円+税)
- トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック　定価2520円(本体2400円+税)
- N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド　定価2310円(本体2200円+税)
- ピストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック　定価2520円(本体2400円+税)
- ピストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック　PS2版にも対応　定価2520円(本体2400円+税)
- ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド　定価1344円(本体1280円+税)
- HALO ヘイロー サバイバルガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)
- マキシマムチェイス パーフェクトガイド　定価1470円(本体1400円+税)
- 叢 -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)
- メック アサルト パーフェクトガイド　定価1575円(本体1500円+税)
- ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック　定価1470円(本体1400円+税)

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先:アスキーストア　電話03・3499・9300/FAX03・3499・3990　E-mail:cs@ascii-store.com　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先:株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850(営業局)

X COMING SOON

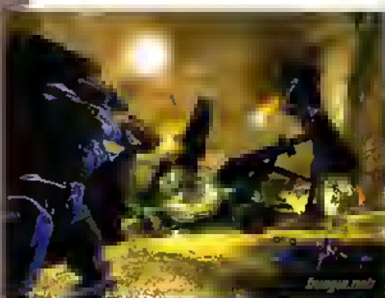
締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

昨年のE3以降、ほとんど情報のなかった『HALO2』に、久々の新着画面が到着！　もしかして、これはBungie Studiosからのちょっぴり遅いお年玉かも？

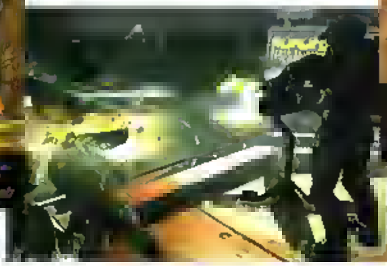
HALO2

発売日	2004年発売予定	価格	未定
発売元	Bungie Studios	対象年齢	未定
ジャンル	シューティング	その他	Xbox Live対応

期待に反して情報の少ない『HALO2』。本国アメリカではついに発売日が春から秋に変更されてしまったが（日本では変わらず2004年）、そのお詫びの意味も込めて（？）、開発元のBungie Studiosから新着画面が到着！　いままでとは趣の異なるコヴナントやマルチプレイの写真に目をこらし、戦いへのテンションを高めてくれ！



↑マルチプレイでの銃撃戦を想起させるヒトコマ。4WDのワートホグも健在。



⬇前作にはあまり見られなかった、マップに固定された武器も多く登場する!?



新兵器も続々登場!!

↑➡本作で追加される、マスターチーフの新兵器ダブルサブマシンガン（上）。さらには、人類の天敵コヴナントにも新兵器のようなものが……（右）。

電脳大戦～DroneZ～

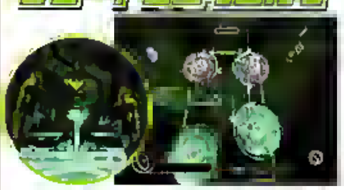
発売日	4月22日	価格	5800円（税別）
発売元	メトロ・スリーディジャパン	対象年齢	15歳以上
ジャンル	アクション	その他	Xbox Live対応

人類を管理・支配するプログラム破壊のため、サイバースペースに侵入する本作。あるときは銃、あるときはバリアーとして使える攻守一体のエネルギー、ZNRGを駆使し、襲いかかる敵を退け、ステージの仕掛けを解いていく。今回は新キャラ登場のために必須のタイムアタックと、ステージに待ち受ける、アクションとパズル性がミックスされたトラップを紹介する。

Character　タイムアタックで新たな戦士を獲得

本作では、全部で20近いステージが用意されているが、ストーリーモードで特定のステージをクリアーすると、そのステージのタイムアタックに挑戦できるようになる。そこで好成績を収めることで、新キャラが追加されるのだ。ゲーム開始当初は2キャラしか使用できない本作だが、ゲームを進めるごとに、徐々に使えるキャラクターが増えていくというわけ。

レコードを塗り替えて



↑四足歩行の低い重心のため、安定性はバツグン。さらに、動きもす速いので敵の攻撃をかわしやすいキャラ"Ghnak"。

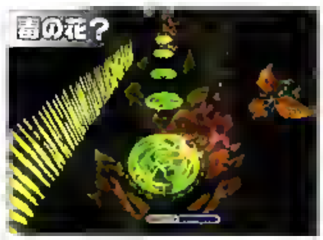
⬇ふたつの足で移動するその速度はかなり遅い。だが、そのぶん図抜けた攻撃力を誇る"Broonto"。攻撃特化型と言えるだろう。



新戦力を補強せよ！

Trap　プレイヤーに迫る狡猾な抹殺システム

プレイヤーを排除すべきウィルスと認識し、襲いかかってくるサイバースペースのコンピュータープログラム。機械都市や、虫の体内を模したものなど、さまざまなステージを作り出し、そこへ巧妙に罠を仕掛けていく。敵への攻撃を妨害する装置や、一見背景と区別がつかない、いやらしいトラップなど、そのパターンはじつに多彩。ここではそのトラップを一部紹介！



↑花びらが開くと花粉で攻撃してくる花のオブジェ。完全に倒すのは不可能！



↑弾の軌道が重力波でねじ曲がり、自分の攻撃さえままならないステージも登場。

➡強制的に動く足場。その行く手には、レーザートラップが張り巡らされていた！　レーザーの雨を避けながら、窮地を脱することができるか？　本作でもっとも出現頻度が高いのが、このレーザーのトラップだ。



回避不能な状況も必ず抜け道はある！

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは2月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年3月発売のソフト								
11日	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション	7800円	●	●	●	18
	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	マイクロソフト	アクション	4800円	●		●	18
25日	DEAD OR ALIVE Online	テクモ	格闘アクション	6800円	●	●	●	未
	Counter-Strike㊌	マイクロソフト	シューティング	4800円	●	●	●	18
	Dr.Seuss' Cat In the Hat㊌	マイクロソフト	アクション	4800円		●		全
	Links2004㊌	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●		●	全
	Xboxかすみちゃんブルー※	マイクロソフト	本体	22800円				
2004年4月発売のソフト								
15日	式神の城II	キッズステーション	シューティング	4800円			●	未
22日	電脳大戦～DroneZ～	メトロ・スリーディージャパン	アクション	5800円	●		●	15
24日	ぷよぷよフィーバー	セガ	パズル	5980円				全
29日	グーリーズ	マイクロソフト	アクション	5800円	●	●		全
	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	格闘アクション	4800円			●	審
2004年5月発売のソフト								
5月	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	アクション	6800円	●		●	15
2004年春発売のソフト								
	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定		●	専	未
2004年発売のソフト								
	蒼い涙	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●			未
	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	パンサーソフトウエア	アクション	6800円				審
	Kameo	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●		審
	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●	●	未
	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●	●	未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定	●	●		未
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●	●	●	未
	ラリースポーツ チャレンジ2	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●	●	未
発売日未定のソフト								
	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	価格未定			●	未
	大戦略VII オンライン	クールキッズ	シミュレーション	3800円	●		●	未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー　プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	スパイクアウト-エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	加奈～いもうと～(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	6800円	●	●		未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定			●	未
	Crimson Skies: High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●		●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	Top Spin	マイクロソフト	スポーツ	4800円	●		●	未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※限定5000台。かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、「DEAD OR ALIVE Online」ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き
㊌Xboxワールドコレクション
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
Xbox Liveの専はXbox Live専用タイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

次号予告　ファミ通Xbox　2004年5月号

次号の内容は——
いよいよ春本番の次号は、「NINJA GAIDEN」を徹底攻略!! もちろん、「DOAO」を始めとする期待作の情報も満載。付録ももちろん充実です。さらには、出会いの季節らしく、新タイトルラッシュの予感!?



3月30日(火)発売
特別定価630円(税込)本体600円

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀利
編集長	相沢浩仁
副編集長	松井景達
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規章／遠藤栄昭／古屋鏡一
制作スタッフ	井上圭司／長崎俊光／池田太郎
フォトグラフ	St.Atom／島崎英俊
進行	川名昇／庄野香／藤田昇／釜下泰紀
編集協力	石井ぜんじ／石坂慎／井尻隆志／氏家雅紀／内沢裕一／馬波レイ／香州薄色 齋藤かよこ／さいとうりか／佐々木達也／佐藤大作／田川ラメ夫 ディスカス／戸塚俊一／中谷至／丸谷健太／百瀬敬
制作協力	MdNコーポレーション／大西若菜／風間新吾／北山貴代 クリエイティブ レイ(池田伊知郎)／佐藤大輔 デザイン・ファクトリー・IN／プラティパス(西田佳子, 鈴沢慧, 小田原信晃) 深尾洋子／フリーウェイ(渡邊裕二, 岡田悦古)／マイルズ(船堀俊久)／山内大助
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／奉宏樹／安部秀一／梅山達夫 高柳正人／森下和巳／高橋利宏／田山京子／樋口尚子／梅田貴美
雑誌営業	酒井朋喜／堂前秀隆
制作職員	青木季道
マーケティング	上原光信／藤池隆司／塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ

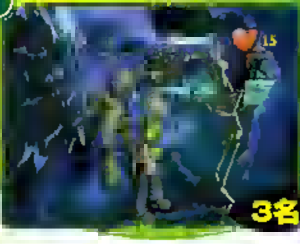
エックスプレゼント

X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華景品をお届けします！　人気ゲームソフト&関連グッズを一挙にご提供です。

1 ゲームソフト『グーリーズ』



3名

←幽霊屋敷を舞台にコミカルなアクションが展開。レア社のXbox参入第一弾タイトル。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

2 ゲームソフト『GUILTY GEAR XX #RELOAD』



3名

←人気2D対戦格闘シリーズが満を持してXboxにオンライン対戦で全国の猛者と競え。

発売元：サミー
ジャンル：格闘アクション

3 ゲームソフト『ぷらすぷらむ2』



5名

←"重さ"が勝敗を左右する、新機軸のパズル。ネット対戦で盛り上がること必至だぞ。

提供：TAKUYO
ジャンル：パズル

4 『HALO2』2004北米カレンダー



5名

←北米版なので祭日が微妙に違うけど、『2』の貴重なイラストが満載の一品を5名に。

提供：マイクロソフト

5 『ソニック ヒーローズ』Tシャツ



2名

←チームバトルがアツイ、人気アクションシリーズの最新作の特製Tシャツを2名に。

提供：セガ

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は4月30日（金）発売のファミ通Xbox 6月号にて発表させていただきます。

応募締切 3月29日（月）当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4〜5日　3.週2〜3日　4.週1日程度　5.月2〜3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3作品教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	22	攻略X：天空-Tenku-2
2	New Game Cross Review	23	攻略X：ソニックヒーローズ
3	X SPECIAL：NINJA GAIDEN	24	攻略X：ローグオプス
4	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Online	25	攻略X：アウトモデリスタU.S.-tuned
5	連載：Team NINJA FREAKS	26	連載：ワーコレ最前線
6	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	27	ワーコレ最前線　Hunter: The Reckoning Redeemer
7	特別企画：中裕司×坂口博信　Xを愛する男たち	28	連載：海外ゲームマニアクス
8	連載：鹿水幻防	29	We Love Xbox Live!：Xbox Live情報局
9	X SPECIAL：Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER	30	連載：Xbox公式サイト Xbox.com通信
10	X SPECIAL：天誅 参 ―回帰ノ章―	31	連載　ARCADE GAME Front-line
11	X SPECIAL：グーリーズ	32	連載：Xbox300万台への道
12	X SPECIAL：式神の城II	33	連載　サンチャWIRED
13	History of Xbox	34	連載　Club Blue Tears
14	読者コーナー READER'S box	35	連載：[illegible]
15	連載コラム：大塚ゲームレシピ	36	連載：[illegible]
16	連載コラム：フランス発Xbox事情	37	X COMING SOON
17	連載コラム：テレビゲーム研究講座	38	X Schedule
18	連載コラム：エンジェル・ボイス	39	X Present
19	攻略X：ブレイクダウン	40	付録：DEAD OR ALIVE Online ポスター
20	攻略X：鉄騎大戦	41	付録：DEAD OR ALIVE Online Xbox DRESS-UP SHEET Vol.5
21	攻略X：D・TO・D!〜[illegible]〜		

表2　購入予定ソフト

1	青い涙	20	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
2	イルブリード	21	天誅 参 ―回帰ノ章―
3	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	22	トゥルーファンタジー　ライブオンライン
4	GAIA BLADE	23	Dr.Seuss' Cat in the Hat
5	Counter-Strike	24	Top Spin
6	姉弟〜いもうと〜（仮題）	25	Tom Clancy's GHOST RECON ISLAND THUNDER
7	Kameo	26	電脳大戦〜DroneZ〜
8	キッチンぱにっく〜アイダホポテトの逆襲〜	27	NINJA GAIDEN
9	GUILTY GEAR XX #RELOAD	28	ファントムダスト
10	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	29	フィッシングライブ オンライン
11	グーリーズ	30	Fable
12	Crimson Skies：High Road to Revenge	31	ぷよぷよフィーバー
13	ジェイドエンパイア〜翡翠の帝国〜	32	ブルースティンガー　プレミアムカット
14	式神の城II	33	HALO 2
15	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	34	MASTER SLAVE
16	戦場の出前持ち	35	ウリースポーツ チャレンジ2
17	大戦略 オンライン	36	Links2004
18	ダイナマイト刑事2	37	RUNE BRID
19	DEAD OR ALIVE Online	38	RELICS

ファミ通Xbox 2月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト『NINJA GAIDEN』　神奈川県/菅原一悦　大阪府/赤川学　大阪府/貝野真彦　②ゲームソフト『天空-Tenku-2』　新潟県/小川啓介　新潟県/後藤政樹　奈良県/山下幸紀　③ゲームソフト『鉄騎大戦』　北海道/木田浩司　栃木県/宮田朗己　岡山県/浮本将明　④Xbox特製フリース3WAYカバーアップブランケット　北海道/柴崎裕太　岩手県/佐々木慎吾　新潟県/岩山敦　愛知県/松尾雄明　愛媛県/原昂　⑤DVD"CEDEC 2003 REPORT"　福島県/後藤美雄　茨城県/斉藤志信　静岡県/大橋亮　兵庫県/上垣一輝　奈良県/堀田任敏（以上敬称略）


完全英語版、
続々上陸。
WORLD COLLECTION
海外選りすぐりの衝撃作、早くも日本初登場。
「Xbox® ワールドコレクション」は、取扱説明書とパッケージ以外、すべて英語のまま。
だから、世界の衝撃や感動を、そのまま、まるごと楽しめるのだ。
いま、想像を超える本場のエンターテイメントが、キミを魅了する!
NBA Inside Drive 2004
HUNTER: The Reckoning® REDEEMER
Unreal® Championship
1月22日、3タイトル発売。すべて、Xbox Live™対応。各4,800円
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
【ワールドコレクションに関するご注意】●ゲーム内容はすべて英語です。●本製品は、パッケージ、レーベル、および取扱説明書のみ日本語化されています。操作方法などについては、取扱説明書をご覧ください。
●ゲームディスクに収録されている体験版、デモムービー等は海外仕様です。紹介されているゲームの日本版とは内容や操作方法が異なる場合があり、また日本で発売されない場合もあります。
●英語表現に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。●ゲーム内容や攻略方法に関するお問い合わせにはお答えできません。あらかじめご了承ください。
©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft Xbox, Xbox Live, the Live Logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries, and are used under license from Microsoft. Hunter: The Reckoning Redeemer Xbox Game ©2003 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. AtlasTech Game Engine trademark 2000 High Voltage Software, Inc. All rights reserved. Developed for Vivendi Universal Games, Inc., by HighVoltage Software, Inc., under license from White Wolf Publishing, Inc. Hunter The Reckoning is a registered trademark of White Wolf Publishing, Inc. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties Inc. ©2004 NBA Properties Inc. Unreal® Championship ©2002-3 Epic Games, Inc. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. All other trademarks are the property of their respective owners. Unreal Championship was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Manufactured and marketed by Atari, Inc., New York, NY.

FAMITSU·Xbox 2004 APR. 4月号
ファミ通Xbox
平成16年4月1日発行
発行人 浜村弘一　編集人 松本秀樹
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
特別定価630円 本体600円
T1107885040639
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2004 雑誌07885-04